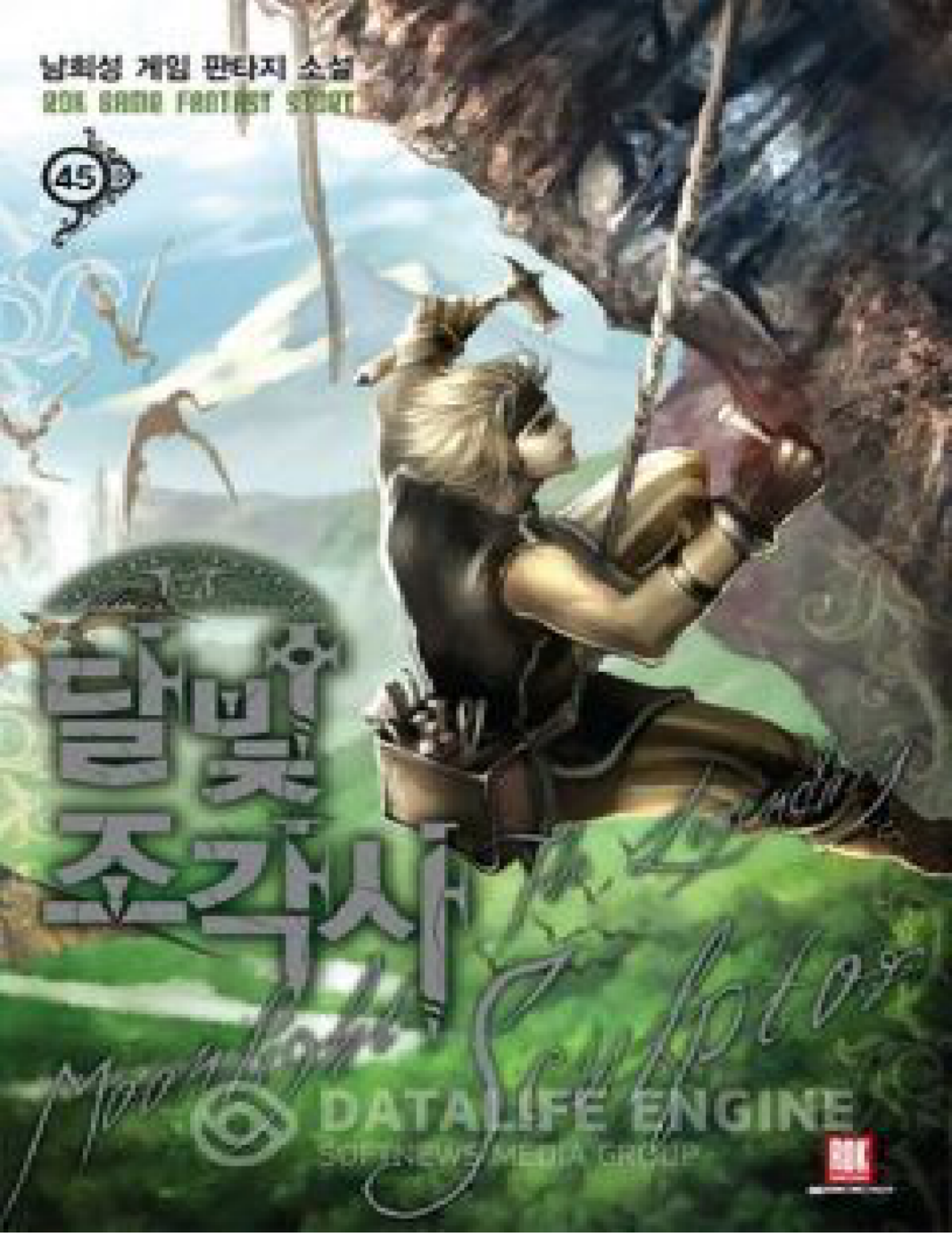

DATALIFE ENGINE
SOFTNEWS MEDIA GROUP

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Продолжение приключений Ли Хэна в виртуальной реальности Королевской дороги.

•

Глава 1: Ваяние Времени. Эпизод 1-ый.

Битва, которая определит судьбу Версальского Континента!

Начало великой войны на Гарнавской Равнине.

Королевская Дорога: Увидим ли мы восхождение императора, который объединит весь континент?

Через 15 дней более миллиарда человек столкнутся в самой эпохальной битве, которую только знала история Королевской Дороги.

Известие о лобовом столкновении между Виидом и Гильдией Гермес стало главным заголовком для самых разных средств массовой информации. Через хрустальные шары или по телевизору люди наблюдали, как на Гарнавской Равнине собирается огромное количество игроков как с Северного, так и с Центрального Континентов.

– Я пришел сражаться за Королевство Арпен. Когда начнется битва, я отдам за него свою жизнь.

– Я мог бы быть обычным воробьем, чирик! Но благодаря этим крыльям нет такого места, куда бы я не смог долететь, чик-чирик!

– Люди, принесите мне миску каши!

Бесчисленное множество игроков давало интервью заинтересованным телестанциям, а повсеместно на предстоящем поле боя были разведены большие костры.

– Неужели Виид действительно сразится с Бадыреем?

– Будет полномасштабная битва с участием практически всех северян… Интересно, представится ли им возможность встретиться на поле боя лично?

– Надеюсь, что так и будет. Но разве бой один на один не будет крайне невыгодным для скульптора?

– Ну, он стал Мастером и получил новую профессию некроманта, поэтому я не думаю, что это будет проблемой.

– Тем не менее, некромант – тоже не самый подходящий класс для дуэлей, не так ли?

– Хм, это правда.

Бадырей был известен как самый мощный игрок Королевской

Дороги ещё с самого её старта. С другой стороны, его противником был человек, который, будучи скульптором, добился огромной известности, выполнив ряд практически невозможных заданий, и превратил небольшую захолустную деревеньку под названием Мора в королевство, которое в настоящее время доминировало на всем Северном Континенте. В связи с этим и было так много игроков, которые с нетерпением ждали эпической битвы между двумя самыми знаковыми игроками Королевской Дороги.

– Виид победит.

– Да. Как бы ситуация не сложилась, мы можем довериться ему.

– Невозможно? Это слово, которое отсутствует в лексиконе Виида. Жизнь ещё не преподносила ему простых задач.

– Он легенда. Легенда!

Число людей, которые поддерживали Виида, было подавляющим не только из-за симпатии, которую они испытывали к относительно более слабому из двух оппонентов, но и из-за многих впечатляющих достижений, которых он сумел добиться за всё время своего присутствия в Королевской Дороге.

Однако сам Виид, центр всего этого ожидания и внимания, в настоящее время не купался в лучах славы, а вместе со своими оживленными скульптурами разрабатывал страшный и коварный план.

– Я просто не могу сражаться с ними честно и справедливо. Вы знаете, почему люди используют дешевые трюки? Потому что они эффективны!

– Му-у-у-у-у-у…!

– Гол-гол-гол!

Различные оживленные скульптуры, в том числе Желтоватый и Золотой Человек, с энтузиазмом поддакивали каждому слову Виида; лесть была тем самым качеством, которым они должны были владеть в совершенстве, поскольку волей судьбы они служили по-настоящему злобному хозяину.

– Я не могу избавиться от мысли, что мы встретили не того хозяина, гол-гол…

– Если бы не моя рыцарская честь… Я бы отправился в свободное путешествие.

– Неужели так сложно было дать мне какую-нибудь высокую должность за всю ту тяжелую работу, которую я проделал? Моё Ледяное Дыхание тоже стало неплохим…

Для битвы на Гарнавской Равнине были собраны все скульптуры, являвшиеся предметом постоянных издевательств Виида. Каждая из них являла собой силу, с которой нужно было

считаться на любом поле боя. Чего стоил один только Бахаморг, воин крови и железа.

– Ку-гра-а-а-а-а!

– Ухр-у-у-у-у-у!

Королевская Гидра громко проревела, встряхнув своими тремя змееподобными головами, а Феникс позволил своим пылающим перьям разлететься во всех направлениях, словно падающий снег. Ледяной Дракон, Червь Смерти, Черный Имуги и Огненный Гигант – благодаря своим размерам все они создавали весьма внушительную картину, просто стоя на месте.

Однако даже глядя на великолепный вид орды оживленных скульптур, Виид всё ещё сомневался в своей силе.

– Конечно, эти ребята сильны, но они не смогут сдержать даже один легион Гильдии Гермес.

Не то, чтобы его скульптуры были некомпетентными, просто сила Гильдии Гермес была слишком велика. Несмотря на то, что Виид и его подчиненные долгое время улучшали свои навыки и силу, Гильдия Гермес также не тратила времени попусту, постоянно наращивая своё влияние, поскольку именно она доминировала над основными регионами континента. Когда Виид только начал играть, появившись в Королевстве Розенхайм, он даже представить себе не мог, что однажды сразится с этой самой Гильдией Гермес.

– В конечном итоге им удалось убить даже самого Бэрекена. Я не смогу закончить эту войну с одними только своими оживленными скульптурами.

Однако хорошо продуманный трюк мог резко обратить вспять даже самую неблагоприятную ситуацию. Среди множества всемирно известных войн легко было найти случай, когда всего несколько трюков полностью меняли исход боя. И Виид был настоящим воплощением коварства, поскольку прочитал внушительное количество историй об этих гениальных стратегах.

– Для этого нужен особый склад ума.

Говоря откровенно, Виид знал, что не принадлежит к такому типу людей, которые обладают блестящим стратегическим мышлением, а потому ему и нужен был подходящий трюк, чтобы преодолеть возникшие перед ним препятствия.

– Если есть человек с выдающимся талантом, мне просто нужно наилучшим образом использовать его талант. Как, например, в случае с Хестигером.

Виид нарисовал в своем уме целую картину, которая станет возможной благодаря его Скульптурному Воскрешению. Другими словами, это означало, что он планировал заручиться помощью ещё одной исторической фигуры.

– Мои верные подданные, вы когда-нибудь слышали об эпохе, в течение которой каждая оживленная скульптура наслаждалась миром и процветанием под господством великого императора, который вывел Скульптурное Ремесло на путь истинной славы? – глубоким и торжественным голосом спросил Виид.

Золотая Птица вздрогнула и подняла голову, поблескивая на солнце своими гладкими и сверкающими перьями.

– Гейхар фон Арпен!

– Да. Не удивлён, что Золотая Птица помнит его. Давным-давно были славные времена, когда великие оживленные скульптуры объединили эти земли и добились уважения среди всех народов мира.

Император Гейхар фон Арпен, впервые в истории объединивший Версальский Континент. Удивительно, но он был скульптором, и это великое достижение стало возможным исключительно благодаря коллективной мощи созданных им скульптур.

«Даже просто представляя это, я понимаю, что это чрезвычайно сложная задача. Сколько же он пота пролил, чтобы создать такую эффективную армию! Трудно понять и степень их вовлеченности в эксплуатацию»

Легендарный эксплуататор, равных которому практически невозможно было отыскать в исторических справочниках; в определенном смысле этого императора скорее следовало называть успешным работорговцем.

Подумав об этом, Виид сделал заявление собравшимся вокруг него скульптурам:

– Я хочу воссоздать мир, в котором каждая оживленная скульптура сможет жить как надлежащий ра…я имею в виду жить с достоинством и счастьем. Ваша задача – найти других оживленных скульптур, разбросанных по всему континенту. Мы сделаем этот мир по-настоящему пригодным для жизни!

Виверны и другие крылатые скульптуры взмыли высоко в небо и улетели. Червь Смерти, Огненный Гигант, Цербер, Севилль, Элтин и Герника развернулись и тоже пошли каждый своим путём; каждый из них демонстрировал свой величественный облик, соответствующий силе монстра класса «босс», что позволило бы им доминировать во всех окрестных регионах.

– Прощай, хозяин, му-у-у-у.

– Желаю Вам удачи. Я обещаю привести любые оживленные скульптуры, которые смогу найти. Гол-гол.

Однако, как только Желтоватый, Золотой Человек, гигантский крокодил Нил, Белый Тигр и Пёстрая Змея тоже

собрались было уйти, Виид остановил их.

– Эй, мне нужно, чтобы вы, ребята, остались со мной.

– Пи-и-и!

Пёстрая Змея с опаской посмотрела на Виида, в то время как другие оставшиеся скульптуры начали сожалеть о том, что были недостаточно быстрыми, чтобы скрыться с глаз своего хозяина. А в следующий момент Виид использовал свой навык.

– Ваяние Путешествия!

– Вы активировали Ваяние Путешествия – способность, позволяющую преодолеть время и пространство.

Перед Виидом открылся портал, состоящий из тысяч лучиков света. Это была продвинутая стадия техники Ваяния Времени, которая позволяла её пользователю перемещаться в определенный исторический момент.

– Вы, ребята, пойдете со мной.

– Хозяин, а мы точно должны это делать? – спросил Желтоватый, глядя на Виида своими невинными глазами.

– Разве вы не хотите? Что ж, я уважаю вашу свободную волю, а потому предоставлю вам два варианта.

– Спасибо, хозяин.

– Либо вы будете хорошенько избиты, после чего пойдете, либо просто пойдете, не жалуясь.

– …

Они были виновны лишь в том, что встретили не того хозяина. Таким образом, Виид одну за другой запустил в портал свои оживленные скульптуры. После этого прибыли и другие элитные участники предстоящего приключения: Пэйл, Ирен, Ромуна, Сурка и Зефи. Мейрон не смогла к ним присоединиться, поскольку была занята трансляцией войны между Виидом и Гильдией Гермес.

– Поехали.

Виид подвёл своих товарищей к порталу, чтобы они могли пройти перед ним. Это было естественной мерой предосторожности, чтобы любой из них не смог воспользоваться своим шансом и убежать. Впрочем, охрана тоже всегда шла впереди.

***

Прямо перед тем, как пройти через портал, мышление Пэйла вернулось к первоначальному: «Я боевой раб. У меня нет понятия собственного эго!».

Он уже настроился на затяжную пятнадцатидневную охоту.

«Всё, что мне нужно делать, – это просто охотиться, и через

15 дней я буду свободен. По крайней мере, на этот раз есть хоть какая-то надежда»

Зефи же счёл сложившуюся ситуацию довольно странной.

«Значит, на этот раз мы идем охотиться практически полным составом? И на этот раз к нам присоединилась сестра Виида?»

Если бы здесь не было Юрин, то он бы тотчас же сбежал куда подальше. Чтобы избежать сетей Виида, он даже обучился технике дайвинга, как составляющей части своей профессии рыбака. Виид не смог бы позвать его на охоту, если бы Зефи находился глубоко под водой.

«Но учитывая, что здесь Юрин… Скорее это задание, нежели очередной рейд. А раз так, то оно должно быть не слишком сложное, верно?»

С другой стороны, даже после богатого опыта взаимодействия с Виидом, Сурка всё ещё оставалась такой же невинной и наивной.

«Он сказал, что у нас будет интересное путешествие, в котором увидим и испытаем много замечательных вещей…»

В некотором смысле Сурка была человеком, у которой было самое позитивное и непредубежденное мнение о Вииде среди всех прочих его знакомых.

«Его губы были сухими, когда он это сказал. Значит, это была не ложь!»

Она была уверена, что по крайней мере на этот раз Виид был честен.

Ирен и вовсе согласилась на его предложение без малейших колебаний. Он попросил её составить ему компанию в этом приключении, а потому она охотно последовала за ним. Как правило, её навыки пользовались большим спросом лишь тогда, когда предстояло много горячих сражений.

Первое, что увидели Виид и его спутники, когда вышли из портала, был великолепный пейзаж, от которого у них отвисли челюсти.

– Вау…

– Ах…

– Как прекрасно!

– …

В ясном голубом небе порхали красивые птицы сотен разных оттенков. Посреди зеленых лугов росло множество цветов, над которыми летали бабочки и пчелы, которых они прежде никогда не видели. Где-то вдали можно было увидеть и прочие формы жизни: лениво блуждающих буйволов, слонов и лошадей.

– Му-у-у-у.

Желтоватый и другие оживленные скульптуры, которые

прибыли до группы Виида, также по-достоинству оценили этот пейзаж. Столь мирный и красивый вид; травоядные животные неспешно пасутся в поле, ухаживая за своим молодняком. Один лишь взгляд на это вызывал улыбку на лице и снимал стресс.

– Виид, нам нужно… На этот раз нам нужно убивать животных? – нерешительно спросил Пэйл.

Каждый из присутствующих здесь компаньонов Виида был опытным охотником, однако никто из них не хотел уничтожать мирных животных.

Пристально просканировав живность своим острым взглядом, Виид ответил:

– У них хорошие шкуры. Кости тоже выглядят довольно крепкими… Можно предположить, что они станут прекрасным материалом для кузнечного дела, не говоря уже о ваянии.

– Кхек!

– Шутка, шутка. Давайте просто насладимся какое-то время этим прекрасным видом. А я пока приготовлю что-нибудь перекусить.

– Что? Ты даже не облизал свои губы, как обычно это делаешь, когда хочешь нас ввести в заблуждение…

– Я не вру.

Виид достал свои кухонные принадлежности и разжег огонь. Используя сковородку, он сделал несколько простых бутербродов и кимбап. Тем временем Сурка взяла несколько фруктов и выжала из них свежий сок.

– М-м-м, они такие восхитительные! – захлопала в ладоши восторженная Ирен, глядя на то, как вокруг них начали собираться любопытные животные. Даже такие милые создания, как кролики и олени, ничуть их не боялись, хоть рядом и присутствовали крокодил Нил и Пёстрая Змея.

Желтоватый уже положил глаз на буйволицу и присел рядом с ней.

Пэйлу и Зефи стало страшно.

– Когда он в последний раз нас кормил перед началом путешествия… Боюсь представить, что за ужасы нас ждут впереди.

– Кажется, в ближайшее время каждый из нас умрёт как минимум по два раза.

Они не помнили, чтобы Виид делал что-нибудь для них, не получая что-то взамен. Но, даже когда их вновь стали терзать смутные сомнения, они не могли не наслаждаться окружающим их пейзажем.

– Здесь прекрасная атмосфера.

– Угу, как в раю. Даже усталость будто рукой сняло.

Это было уютное место для отдыха, расположенное глубоко в сердце природы.

На самом деле, Версальский Континент был создан специально для того, чтобы люди могли жить своей жизнью и по своему собственному усмотрению. Всё своё время в Королевской Дороге Виид уделял приключением и охоте, каждый день сменяя подземелья на охотничьи угодья и наоборот. Однако это был не единственный правильный образ жизни; даже если кто-то просто решил отойти от своей повседневности, построив хижину на берегу моря и наслаждаясь видом мерно покачивающихся волн – никто не стал бы осуждать такого человека.

– Кушайте, не спешите.

– Хорошо.

– Спасибо.

Смирившись с тем, что позже они почти наверняка умрут, Пэйл и Зефи восстановили свое спокойствие. Как правило, Виид так быстро заканчивал трапезу, что другие люди попросту не успевали доедать свои блюда, но сейчас он был настолько расслаблен, словно ему принесли бесплатную миску рамена с рисом, приготовленным на пару.

– Похоже, мы действительно умрём в этом задании. На этот раз он наверняка предложит мне добровольно пожертвовать собой.

– Точно. Интересно, что за монстра он хочет победить на этот раз? Если это какая-то нежить, то для нас, наверное, будет честью служить скелетами под его началом.

Закончив трапезничать, они пошли вслед за Виидом, который решил прогуляться по этому зеленому пастбищу. Вскоре они прибыли на соседний холм, где их встретил прохладный бриз. А за холмом простиралось обширное изумрудное море и коралловые рифы.

– Во-о-о-у.

– Это невероятно.

– Вы прибыли на одну из неизведанных земель этого мира.

– Вы обнаружили Риф Вульхофф!

Это был крупнейший коралловый риф континента, раскинувшийся на 876 километров от Руденского Пролива до Моря Алькарда. Глубина его вод колебалась от трех до восьмидесяти метров, а флора и фауна насчитывала более 600 видов кораллов и 1,890 наименований различных морских существ.

Множество авантюристов мечтало найти это место с первых дней, как о нём услышало.

– Данное открытие принесло Вам 6,940 очков Славы.

– Вы получили новый уровень.

– Вы обнаружили исторический регион. Благодаря этому особому опыту, Ваши Знания и Мудрость увеличились на 10.

– Созерцание прекрасного пейзажа принесло Вам 8 очков Искусства.

– Сообщив об этом удивительном открытии, Вы получите дополнительное вознаграждение.

– Ух…

– Мы даже получили новый уровень… О, боги…

Всё, что они сделали, – это немного прогулялись под руководством Виида, но количество очков Славы и опыта, которые они заработали, было попросту огромным. Поле коралловых рифов, видимое сквозь чистую морскую воду, было прекрасным до такой степени, что друзья усомнились в своих глазах. Они безучастно уставились на очаровательную морскую воду, не заботясь даже о том, чтобы уделить время прочтению всплывающих информационных окон.

А затем прямо из морских волн что-то вырвалось.

– У-у-у-у!

Синий дельфин взлетел над поверхностью воды, а затем снова в ней исчез.

Глава 1: Ваяние Времени. Эпизод 2-ой.

– Вы обнаружили Радужного Дельфина.

Эти волшебные дельфины обладают одним поистине волшебным свойством: от температуры окружающей среды и солнечного света цвет их тел изменяется.

Радужные Дельфины очень умны и способны общаться с людьми;недаром среди прочих морских обитателей этот вид называется настоящим сокровищем.

Также существует одно загадочное поверье, что проследив за одним из этих игривых дельфинов, Вы сможете отыскать черную жемчужину.

– Ваша Слава увеличилась на 1,308.

– Ваша Удача увеличилась на 2.

– У-и-и-и! Господи, это… Это самое красивое место, которое я когда-либо видела за всю свою жизнь!

Ирен охватили такой восторг и умиление, что на её глазах даже появились слёзы.

– Да… Я и представить себе не мог, что такое место может существовать. Это потрясающе.

Пэйл тоже украдкой смахнул с ресниц слезинку. Чистота этого места заставила товарищей почувствовать глубокую радость жизни.

– Му-у-у-у-у. Я не прочь отведать этих аппетитных морских водорослей.

– А я предпочитаю реки. В море сложнее плавать.

Желтоватый и Нил начали жаловаться, но этого было недостаточно, чтобы нарушить загипнотизированное настроение друзей.

– Раз мы здесь, может, по чашечке кофе?

– С удовольствием.

Виид и его спутники расселись на спине Нила, наслаждаясь мирным кофе-питием. Перед ними раскинулся величественный вид прекрасного моря, а во рту чувствовался приятный аромат кофе из Моры. Даже Желтоватый довольно мычал, получив пучок свежей травы.

– Итак, что мы должны делать дальше? – серьезно спросил Пэйл, допив свой кофе. Он уже смирился с тем фактом, что в скором времени ему придётся рисковать своей жизнью, поскольку Пэйл был слишком хорошо знаком с уровнем опасности, связанной с приключениями Виида. Он знал о ней, что называется, из самых первых рук.

– Что хотите, – лениво потягиваясь, ответил Виид.

– … Пардон?

– Просто отдыхайте. Можете порыбачить или поплавать в море. Вечером я устрою небольшую вечеринку с барбекю, поэтому, если куда-то пойдете, по возможности возвращайтесь и присоединяйтесь ко мне.

– Я не ослышался…? – с широко раскрытыми от изумления глазами переспросил Пэйл.

В головах Ирен и Зефи тоже зародились сомнения.

«Должно быть, он освоил новую технику лжи»

«Человек попросту не может так внезапно измениться…!»

Тем временем Виид продолжал говорить весьма

расслабленным тоном:

– Разве вы не считаете, что временами нужно давать своим мозгам хорошенько отдохнуть? Можно сказать, что это наш небольшой отпуск.

– …

Его соратники были весьма обеспокоены тем, что говорил эти заманчивые слова не кто иной, как Виид, но вскоре они решили принять ситуацию и просто насладиться предоставленной им возможностью.

«Что ж. Если пришло время немного повеселиться, то надо сделать это, даже если позднее меня прикончит какой-нибудь монстр»

«Это место – сущий рай. Умереть, побывав здесь, не так уж и плохо».

***

Отдых мечты посреди прекрасного кораллового рифа!

Видео с Виидом и его спутниками, наслаждающимися небольшим отпуском, в тот же вечер было показано в прямом эфире самыми разными телестанциями.

– Прекрасный пейзаж. Это место действительно заслуживает того, чтобы называться раем на земле.

– Кажется, одного только взгляда на солнце и море достаточно, чтобы снять весь накопившийся стресс. Даже часовое пребывание в таком месте уже само по себе стало бы огромным жизненным опытом…

– О, посмотри, Виид просто сорвал с ветки какой-то плод. Какой же он наверное вкусный, особенно когда ешь его в таком прекрасном месте!

Сотрудники телестанций не скрывали своего завистливого восхищения, наблюдая за переданными им видеоматериалами.

Морские существа не проявляли никакой враждебности по отношению к людям и совершенно не боялись подходить к ним. Пэйл и Зефи наслаждались водными видами спорта, рассекая волны позади дельфинов, в то время как гигантский крокодил Нил пытался преодолеть вызов прибрежных течений. Даже за этим было по-своему увлекательно наблюдать.

– Просто посмотрите на эту красоту. Словно какой-то другой мир.

– Вау… Я тоже хочу пойти и повеселиться как они.

– Невероятный отпуск, который оставит впечатления на всю жизнь.

– Хотела бы я хоть денёк отдохнуть в подобном месте.

– Посмотрите на Виида! Он нырнул в море и поймал омара. Гляньте, гляньте, его размеры не уступают взрослому мужчине!

– Теперь его всего лишь нужно зажарить на огне, и у вас будет настоящий деликатес!

Комментарии телезрителей, преисполненные зависти и восхищения, опубликовывались практически в режиме реального времени. В то же время некоторые люди задавали вполне обоснованные вопросы:

– Неужели они действительно могут себе позволить такой неспешный отдых, когда грядет решающее сражение, которое определит судьбу всего Версальского Континента?

– Где же это место? Я моряк, но никогда не видел подобного и не слышал о таком месте.

– Вы ни за что не пропустили бы настолько большой коралловый риф, даже если бы проходили мимо на корабле. То, что такой впечатляющий ландшафт до сих пор не был известен, кажется мне какой-то бессмыслицей!

Многочисленные пользователи заявили, что после просмотра видеоролика с Виидом и его компаньонами, хотели бы лично посетить это место. Тем не менее, никто так и не взялся утверждать, что бывал на этом пляже или видел его раньше.

А затем один из игроков отправил следующий комментарий.

– Это случайно не Шельгиум? Прибрежные черты очень похожи на контуры Шельгиума.

– Не может быть! Однажды я пробыл на острове Тартан более пяти месяцев, и я доподлинно знаю, что это не то же самое место.

– Хм, а что, вполне возможно. Присмотритесь, вдали действительно видны очертания какого-то острова.

– В настоящее время я работаю профессором географии и полагаю, что это весьма вероятная гипотеза, особенно судя по структуре почвы и видам растений, которые можно наблюдать на земле, а также по интенсивности солнечного света.

– Я – торговец, специализирующийся на морских перевозках. В данном видео вы наверняка видели золотых черепах, верно? Я не особо разбираюсь в морской флоре и фауне, но зато знаю, что в море к северу от Шельгиума есть много черепах с золотыми панцирями.

– Однако само море выглядит совершенно по-другому… Как так может быть…?

Среди телезрителей началось серьезное расследование с привлечением экспертов изо всех слоев общества. Впрочем, когда между игроками возникал очередной острый спор, они всегда не заставляли себя ждать. Учитывая популярность Королевской Дороги и Виида, многие ученые и профессионалы мирового уровня анализировали видеоролики, выпускаемые каждой

телестанцией, с интервалом в 0,1 секунды.

Сами же телестанции продолжали подогревать интерес зрителей, словно наслаждались всей этой ситуацией. И вот, среди их многочисленных сотрудников оказалась одна женщина по имени Но Юнхе, работающая на КМС Медиа, которая случайно узнала адрес электронной почты Ирен в Какаотолк *(п/п:популярный мессенджер в Корее)*, поскольку ей было поручено отправить ей гонорар за показ по телевидению.

– Госпожа Ирен, а где именно Вы сейчас находитесь?

Без особых предварительных размышлений она отправила ей сообщение и тут же поняла, что допустила серьезнейшую ошибку, задав такой бесцеремонный вопрос. Тем не менее, ответ последовал незамедлительно.

– Мы находимся на Рифе Вульхофф, к северу от Шельгиума!

– Да?! Вы уверены, что можете просто так рассказать мне о своём местоположении?

– Конечно. Виид сказал, что это не секрет.

– Тогда почему он ничего не упомянул об этом с самого начала…? Когда мы купили у него права на трансляцию, он сказал, что это будет какое-то эпическое приключение, поэтому мы и делаем нашу трансляцию на основе его слов…

Когда речь шла о телестанциях, Виид говорил очень мало.

– Я отправляюсь в приключение и больше никаких подробностей рассказывать не буду. Итак, вы собираетесь покупать эти права или нет?

Он решил, что два существенных элемента, которые помогут ему увеличить себестоимость, это таинственное отношение и сокрытие фактов.

– Он сказал, что никто его об этом не спрашивал, а потому просто не стал ничего рассказывать. Он попросил меня рассказать вам всё, что вас интересует.

– Итак, можем ли мы запустить эту информацию в эфир?

– Да, это не имеет значения.

– Но… Почему тогда пейзаж выглядит по-другому?

Но Юнхе начала ходить взад-вперед, лихорадочно набирая сообщения своими дрожащими пальцами. Всего через пару минут эта информация, полученная ею лично, будет передана сотням миллионов людей.

– Потому что мы вернулись в далёкое прошлое. Риф Вульхофф будет уничтожен из-за вторжения монстров, и Виид собирается

этого не допустить.

– А-а, ясно. Значит, простой отдых изначально не входил в ваши планы?

– Полагаю, что нет…

– Думаю, масштабы сражения будут весьма и весьма большими?

– По всей видимости в нём будут участвовать десятки миллионов монстров.

– Что!? И как вы собираетесь остановить их всех самостоятельно? Конечно, я не хочу умалять ваши возможности, но всё же…

Прочитав это, Но Юнхе прямо-таки ворвалась в студию, где прямо сейчас шла прямая трансляция.

– Эй, у нас тут, вообще-то, эфир…

– Я знаю. Просто посмотрите на это, быстро!

О Чжуван и другие ведущие прямо-таки рты пораскрывали, читая текстовые сообщения на телефоне Но Юнхе.

– Они от Ирен!

– Горячие новости! Прямо сейчас, уважаемые телезрители, будет раскрыта информация об их текущем местоположении!

Эксперты со всего мира спорили и анализировали данные в течение многих часов, но всего лишь в нескольких строках содержался ответ на самый главный, мучающий их вопрос. Более того, от Ирен поступили ещё кое-какие сведения.

– Мы находимся на территории Империи Арпен. То есть, мы вернулись назад во времени в эпоху, когда Гейхар фон Арпен всё ещё был жив.

– Империя Арпен… Не «королевство»?

– Так называется первая империя, о которой вы можете прочитать в любом историческом справочнике. А Гейхар фон Арпен – легендарный человек, который её основал!

– Постойте, Вы имеете в виду, что вы отправились в настоящую Империю Арпен, которая существовала несколько столетий назад?

– Ага. Золотая Птица рассказала нам несколько историй; по её словам, после того, как Империя Арпен объединила континент, произошло вторжение океанских монстров.

– Ясно, ясно. Ущерб, который они причинили, должно быть, оказался просто неописуемым.

– Да. Оживленным скульптурам удалось остановить их до того, как был нанесен удар по суше, но множество морских достопримечательностей было полностью уничтожено.

– Оживленные скульптуры? В те времена тоже существовали

оживленные скульптуры?

Приглашенные в студию звезды были также поражены истиной, постепенно приоткрывавшейся с каждым новым поступающим фактом. Камера навелась на экран мобильного телефона Но Юнхе, так что теперь и зрители могли читать сообщения.

– Но как оживленные скульптуры остановили монстров? Нет, откуда они вообще там появились?

– Оживленные скульптуры? Виид говорит, что Гейхар фон Арпен сам был скульптором.

– Скульптором?

– У первого императора была профессия скульптора?

– Но что ещё более важно, разве он действительно был настоящим человеком, а не просто выдуманной фигурой?

– О Гейхаре фон Арпене ходит множество самых противоречивых мнений… Некоторые ученые утверждают, что он и вправду был либо призывателем монстров, либо скульптором.

– Что ж, если так сказал Виид, я полагаю, что это правда.

Ведущие не нуждались ни в каком другом мнении: ни от экспертов, ни от ученых, ведь в вопросах Королевской Дороги слово Вида было настоящим законом. Не было другого такого же игрока, который прошел через столько же самых разнообразных приключений.

– Вот почему Виид решил стать скульптором.

– Я знал это. Даже в самом начале своего пути он смог увидеть, что в этой профессии есть нечто особенное.

– Это, конечно, немного странно. Я имею в виду, что в наши дни большинство людей узнали о потенциальной силе скульптурной профессии именно благодаря Вииду, но поначалу они попросту не могли понять его выбор.

– Да, и это чувство было еще более распространенным среди бывших игроков Земли Магии.

– Судя по всему, в предстоящем сражении будет участвовать не только Виид и чудовища, вторгающиеся с моря. Думаю, вскоре мы увидим самого Императора Арпена и бесчисленное множество других оживленных скульптур.

– Уо-о-ох. Звучит потрясающе.

– А ещё Виид сказал, что нам предстоит сделать кое-что крайне важное.

– И что же?

– Он сказал, что лесть Императору Арпену будет почти такой же важной, как и победа в этой битве.

– Лесть? Зачем ему льстить?

– Я сама точно не знаю. Но он сказал, что именно такой должна быть наша основная стратегия.

Поскольку различные телестанции начали вести беспрерывный прямой эфир, зрители тоже стояли на ушах. Империя Хэйвен и Королевство Арпен… Интерес аудитории к войне, результат которой станет ключом к судьбе Версальского Континента, был, естественно, крайне высоким. Большинство игроков планировали с головой погрузиться в трансляцию только в день самой битвы, но всё шло как-то иначе, не так как обычно.

– Кажется, Виид собирается сделать нечто выдающееся.

– Дать обычный адекватный бой – это не его путь. Я думаю, что он тайно готовит по-настоящему выдающийся удар в спину.

– Гильдия Гермес была бы слишком озабочена мыслями о предстоящей битве и войне в целом, чтобы даже мечтать о таком трюке.

– Ну, по правде говоря, мы и сами не знаем, что именно задумал Виид.

– Но разве мы все не согласны с тем, что, как бы там ни было, но выиграет именно он?

– Конечно!

– В подобных случаях мне действительно кажется, что Виид не делает ставку исключительно на силу Культа Травяной Каши.

– Культ Травяной Каши – это просто ещё одно творение Виида. Кроме того, мы должны помнить: около половины игроков Королевской Дороги имеют такую хорошую жизнь именно благодаря Вииду.

– Да уж! Если бы не Виид, мы все были бы рабами.

– Да, есть веская причина, почему так много людей скандируют «Травяная Каша, Травяная Каша».

Так или иначе, руководители телестанций столкнулись с весьма насущной проблемой. У них оставалось 14 дней до битвы на Гарнавской Равнине; после обеспечения прав на трансляцию они готовились и продвигали другие плановые передачи, но тут Виид внезапно отправился в приключение. В дополнение к этому были намеки на то, что он вынашивал какой-то огромный план, заставляющий телезрителей сходить с ума от ожидания.

В офисных зданиях каждой крупной телекомпании состоялись срочные собрания, в которых приняли участие как главы правлений, так и члены советов директоров.

– Мы должны заполучить Виида.

– Согласен. Вопрос в том, какие условия нам следует предложить ему, чтобы это получилось?

– Если это необходимо, просто суньте ему в руку чек без

указания суммы. Или мы можем дать ему роскошный автомобиль и построить особняк, от которого у него челюсть отвиснет. Для нас это шанс воспользоваться тем, что наша станция является дочерней компанией известного конгломерата.

– Я слышал, что он питает слабость к земельным участкам, так что мы могли бы прикупить ему парочку.

– Что касается категории земель, он, как говорят, предпочитает лесные районы, которые должны пойти под застройку. А ещё говорят, что его особенно интересуют торговые кварталы.

– Но разве вы не думаете, что такие инвестиции слишком рискованны, ведь мы до сих пор ещё не проверили все факты? Я очень переживаю на этот счет…

– А что, если Виииду удастся завладеть всем Версальским Континентом? К тому времени мы даже встретиться с ним не сможем, даже если предварительно вышлем ему почтой чек.

Каждая из телестанций провела своё собственное заседание, но в конечном итоге все они пришли к аналогичному выводу: заполучить Виида во что бы то ни стало!

Война на Гарнавской Равнине приближалась, и сторона-победитель обеспечит господство над всем Версальским Континентом, оказав абсолютное влияние на Королевскую Дорогу. Телестанции с самого начала готовились к этому решающему моменту, и теперь у них уже не было пути назад, а потому приключения Виида стали транслироваться в режиме реального времени.

Глава 2: Краткий отпуск. Эпизод 3-ий.

Всего один день сладкого отпуска!

Юрин, Пэйл, Зефи и остальные решили всю ночь посвятить отдыху и веселью. Виид разжег огромный костер, высотой не уступавший пятиэтажному зданию.

– Как говорится, разжигание костра – самая забавная игра, в которую можно бесплатно поиграть.

Поскольку вокруг не было никого, кто стал бы читать им лекции о пожарной безопасности, они построили целую башню из дров и дали пламени разрастись до небывалой величины. Под сияющими звездами ночного небосвода Виид и его спутники просто стояли, наблюдая за потрескивающими поленьями.

– Лучше всего – это использовать приманку пожирнее; здесь много крупной рыбы.

Тем временем Зефи учил Юрин ловить рыбу.

– Главное – расслабься. Рыбалка – это наслаждение

спокойствием, волнительным ожиданием и окружающей тишиной.

Забросить удочку, дождаться появления рыбы и подсечь её… Поскольку в коралловом рифе обитало внушительное количество морских существ, недостатка в клёве не было. При этом доставлял наслаждение не только сам факт богатого улова и возможность приготовить свежепойманный деликатес на костре Виида, но также это было отличным способом поднять текущее значения Рыболовства и получить дополнительные характеристики.

– Именно в такие хорошие деньки я и люблю ходить на рыбалку.

Зефи закрыл глаза, чувствуя прохладный морской бриз. В разгар обычной суеты повседневной жизни эти случайные моменты мирного времяпровождения были драгоценнее всего на свете.

«А если ещё в это время находиться с девушкой, которая когда-нибудь может стать твоей женой…»

Зефи снова открыл глаза и, с очаровательной улыбкой повернувшись в сторону своей спутницы, обнаружил, что Юрин что-то смешала на своей палитре и теперь выливала полученное содержимое в море.

– Что ты делаешь?

– Ловлю рыбу.

– Не понял…

– Понимаешь, профессия художника также частично предполагает умение смешивать яды, – пояснила Юрин, полностью опорожнив палитру.

И вот, через некоторое время на поверхности воды появились всплывшие тушки сотен разнообразных рыб.

– У меня всё ещё низкое текущее значение Создания Ядов, так что они просто уснули. Нам нужно поймать их, пока они не очнулись и не уплыли.

– Но ведь романтика рыбалки заключается в искусстве ожидания…!

– Шевелись!

Подкатав брюки, Зефи был вынужден ловить рыбу голыми руками. Впрочем, это определенно было намного эффективнее, чем вытаскивать одну рыбину за другой, используя удочку.

– Ла-ла-ла, – весело напевала Юрин, собирая по-настоящему богатый улов.

– Гол-гол-гол!

– Хи-хи-хи-хи!

Ирен, которая очень любила животных, взялась за

приготовление пойманной рыбы и угостила ею Золотого Человека, Нила и Белого Тигра.

– Рыба вкусная. Гол-гол.

– Нет ничего лучше аппетитной морской рыбки.

Для того, чтобы жареная рыба соответствовала его вкусу, Золотой Человек посыпал её золотой пылью.

– Это так одиноко…

Пэйл же просто бродил вдоль берега. Он не знал почему, но этот прекрасный вечер казался ему каким-то совсем нерадостным. Однако когда Пэйл оглянулся на костер, вокруг которого расположились Виид и компания, он обнаружил кое-какие знакомые лица, которых раньше не было.

– А-а…?

Хварен, Беллот, Сээчви, Мейрон, Приправленный Рак и Питон… Некоторые из них были старыми друзьями, в то время как другие стали компаньонами во время недавних приключений. И вот, все они прибыли, чтобы присоединиться к Виду и другим. После того, как отпуск Виида показали по телевидению, они выразили своё сожаление в связи с тем, что не пришли сразу и, таким образом, ему снова пришлось использовать навык Ваяния Времени, чтобы привести их в это место. Однако, несмотря на присутствие всех этих людей, Пэйла интересовало лишь одно лицо. Лицо Мейрон.

– А-а-ах!

Со сверкающими глазами Пэйл тотчас же бросился к ней. Мейрон, помогавшая в приготовлении рыбы, внезапно оказалась в крепких объятиях Пэйла, который рыдал, как ребенок.

– Глядя на него, можно подумать, что он воссоединился с давно потерянным членом семьи, – покачав головой, подметила Ромуна.

– Точно-точно. И это при учёте того, что в последний раз они виделись сегодня за завтраком, – согласилась Сурка.

***

– Несите сюда ликеры! Всё, что есть! У нас нет времени разгружать все эти ящики, поэтому выкупаем у поставщиков товар сразу с повозками!

Вместе с другими торговцами, которых в срочном порядке созвали чуть ли не со всего севера, Манауэ готовился к фестивалю на Гарнавской Равнине. Фестиваль, который вот-вот должен был состояться, уже дорос до таких масштабов, что даже ему было непросто обеспечить достаточное количество еды и напитков. Как бы там ни было, но предполагаемое количество участников составляло по меньшей мере сто миллионов человек.

Почуяв запах прибыли, с Манауэ захотели работать даже

крупные корпорации.

– Я из LG Electronics. Наша компания надеется на продвижение последней линейки товаров. В частности, холодильников, стиральных машин и телевизоров. Есть ли способ, который позволил бы нам провести переговоры на этот счет?

Поглаживая свой большой живот, Манауэ издал легкий вздох и ответил:

– Ну, у нас тут будет проходить священный фестиваль, так что нам не помешала бы определенная помощь …

– Конечно, мы готовы заплатить… Так сказать, мзду.

– Эк-кхе-кхе! Мзду! Что Вы такое говорите? Звучит так, будто мы вымогаем деньги у ваших компаний. Неужели Вы такого низкого мнения о нас?

– Ой. Мои извинения! Я сказал, не подумав…

– А вот определенные пожертвования мы примем.

– …?

Samsung, LG, Hyundai и другие корпорации из Китая и США… Манауэ собрал огромное количество спонсорских средств от этих компаний в обмен на предоставление специальных рекламных мест. По его словам эти деньги будут щедро потрачены на благо всего Версальского Континента.

– Нам нужно больше пива, гарниров и всех съедобных национальных блюд из каждого региона.

– Но… Многие блюда требуют наличия знаний в технологии их приготовления.

– При необходимости мы наймем любое количество профессиональных поваров.

– Мы… Мы действительно можем это сделать?

Предполагаемые расходы были настолько колоссальными, что даже зажиточные торговцы из Торговой Компании Манауэ с тревогой повскакивали со своих мест; им требовалось прокормить сто миллионов человек в течение как минимум нескольких дней. А это, в свою очередь, предполагало огромные затраты и вложения. В дополнение к выделенной части бюджета Королевства Арпен и спонсорских поступлений от корпораций, в это событие была инвестирована даже часть средств самого Манауэ.

– Это особая миссия, порученная нам самим Виидом.

– Да, сэр! Понял, сэр!

Таким образом, они начали размещать заказы на форумах всех известных интернет-сообществ для торговцев Северного и Центрального Континентов Королевской Дороги, а это означало, что в одном месте стало скапливаться просто огромное

количество продуктов питания.

Поскольку весь этот процесс они не должны были хранить в секрете, всякий раз, когда торговцы встречались со своими коллегами, они с удовольствием рассказывали об этом удивительном событии.

– Фестиваль беспрецедентного масштаба… Я просто в восторге от находчивости и энергии Виида с Манауэ. Подумать только, сделать такое событие возможным… Кстати, ходят слухи, что только количество повозок, которые привозят еду со всего континента, уже составляет около десяти миллионов.

– Да, это было бы совершенно невозможно без влияния Виида и быстрого принятия решений.

– Слушайте, слушайте!

На городских площадях каждого населенного пункта, в том числе Центрального Континента, распространялись рассказы о великом фестивале на Гарнавской Равнине.

– Кстати, а вы знаете, что этот фестиваль – событие, которое должно состояться в честь всех игроков? – объявил один из торговцев, снаряженный в экипировку новичка.

– Что-что?

– Это правда: Виид-ним решил потратить такую щедрую сумму денег ради игроков Королевства Арпен, которые вместе с ним прошли через столько трудностей.

– Но я слышал, что к ним могут присоединиться и игроки Центрального Континента?

– Конечно, Виид-ним не устанавливал никаких ограничений относительно того, кто может прийти и насладиться фестивалем. Это будет праздник для всех, кто играет в Королевскую Дорогу.

– Хвала Вииду!

Виид потратил огромную сумму денег только лишь ради удовольствия простых людей! И эта информация тоже начала распространяться по городам и интернет-форумам.

– Ура Вииду!

– Война, охота, уничтожение… Вот некоторые слова, которые знает каждый игрок Королевской Дороги. Однако, в случае с Королевством Арпен наиболее распространенными и естественными понятиями являются такие вещи, как праздник, счастье и свобода.

– С ума сойти. Вы только подумайте, а ведь если Виид проиграет предстоящее сражение, он будет избит, как бродячая собака. И при этом он всё равно проводит фестиваль. Какой же Виид всё-таки удивительно широкой души человек!

– Наверное, это и есть мир, который Виид-ним хочет построить для каждого из нас.

– Я всегда критиковал Культ Травяной Каши, но… Думаю, теперь я понимаю, почему так много людей принимают сторону Виида.

Общественное мнение было абсолютно в пользу Виида.

– Вы видели, как вся Гарнавская Равнина приветствовала игроков, которые погибли, сражаясь с армией Империи Хэйвен в Шельгиуме? Это был такой трогательный момент, что у меня даже проступили слезы.

– Что может быть лучше, когда ваши усилия признают и уважают? Хотел бы я, чтобы мой босс был похож на Виида.

– Подумайте о Море и Аквапарке Пухоль; очевидно, что огромное количество достижений Виида состоит не только из крупных приключений и охотничьих рейдов. Можно сказать, что значительная часть развлечений, которыми пользуются северяне, является результатом напряженной работы Виида.

– Такое стремление попросту невозможно без глубокой привязанности к людям; организовать крупнейший в истории фестиваль прямо перед войной… Это поразительно!

– Вау, фестиваль… Что ж, давайте пойдем и насладимся им!

Игроки Северного и Центрального Континентов, а также некоторые представители восточных регионов, включая Королевство Розенхайм, поспешно направились на Гарнавскую Равнину. Популярность и репутация Виида, который затеял это массовое мероприятие, были на самом пике.

«Я и не думал, что всё так хорошо пойдет. Хитрые трюки Виида и вправду способны изменить ход самой истории!»

Даже Манауэ, который с самого начала пребывал на Гарнавской Равнине, не предполагал, что реакция со стороны общественности будет настолько взрывоопасной.

– Отряд Каши из Ядовитых Мухоморов прибыл!

– Добро пожаловать!

Всякий раз, когда на равнину прибывала новая большая группа посетителей, раздавались громкие возгласы и аплодисменты. Фестиваль, целью которого было обчистить карманы всех и каждого, ежесекундно вызывал дикое волнение толпы. Поскольку на второй день ещё не было подготовлено множество самых разных вещей, люди добровольно вызвались помочь с приготовлением еды, постройкой подиумов и даже расставлением палаток.

– Виид сказал, что если он победит в предстоящей войне, то будет проводить такой фестиваль ежегодно. Причем такого масштаба, который взволнует весь Версальский Континент, не меньше. Вот это будет зрелище!

Впрочем, то, что этот фестиваль из года в год будет только

улучшаться, было вполне ожидаемым, не говоря уже о повышении и без того астрономической прибыли, которую они получали бы за каждое его проведение. Маржи от продажи ошеломляющего количества еды, которую они предлагали целыми горами, должно было вполне хватить, чтобы обеспечить дальнейшее процветание Королевства Арпен.

Тем временем Манауэ пришлось столкнуться с некоторыми гигантскими торговыми компаниями из Центрального Континента, которые находились под мощным влиянием Гильдии Гермес. Несмотря на то, что Торговая Компания Манауэ также могла похвастаться высоким влиянием на рынке и торговала практически всем, что существовало в Королевской Дороге, с точки зрения чистого объема капитала он всё-таки не мог сравниться с этими китами в сфере бизнеса.

– Мы из гильдии пивоваров региона Бриттен. Мы собираемся продавать высококачественные ликеры.

– Каков ценовой диапазон?

– По меньшей мере 300 золотых за каждую бутылку.

Манауэ и глава купеческой гильдии уставились друг на друга.

«Этот мелкий проходимец… Он надеется воспользоваться этой возможностью, чтобы сорвать куш»

«Гм-м. Кажется, он ощутил мои намерения»

– Этот фестиваль предназначен для всеобщего наслаждения. Снизьте цены, – тихо проговорил Манауэ.

– Простите, но разве цены не определяются свободной волей рынка? Когда существует большой спрос, то, естественно, продавцы имеют полное право повышать свои цены.

– Послушайте, мы оба знаем, что на самом деле здесь происходит, поэтому отбросьте в сторону свое притворство и перестаньте пытаться обобрать людей. Или Вы действительно хотите продолжать заниматься такими вещами…здесь?

– …

– Постарайтесь хоть раз заработать деньги честно. Серьёзно.

– … Л-ладно.

У Манауэ не было ни одной причины прогибаться перед делегатами из этих крупных торговых компаний Центрального Континента. Независимо от того, насколько огромными были их капиталы, вся их деятельность основывалась на сделках и расходах, совершаемых обычными игроками.

Влияние Торговой Компании Манауэ выросло с расширением Моры, со временем охватив все северные регионы, и после того, как ей была доверена задача проведения этого мероприятия, Манауэ получил такую власть, что теперь мог влиять на весь

деловой мир континента. Руководителям торговых компаний Центрального Континента оставалось лишь одно: выместить свой гнев на Гильдии Гермес.

– Проклятье! И чем же заняты в Гильдии Гермес?

– Эти парни не делают ничего, кроме как загребают деньги и земли. После всего, что мы в них вложили, отдача просто нулевая!

Также в перечень задач Манауэ входило назначение бизнес-зон для каждой торговой группы; если торговцы вдруг станут слишком жадными и начнут вести свои дела совершенно беспорядочно, то это может испортить всё веселье.

На второй день организации фестиваля, в полдень, на Гарнавской Равнине начали петь менестрели и показывать представления танцоры.

– Ла-ла-ла, ла-ла-ла, ла-ла-ла-ла-ла-ла…

Всякий раз, когда музыканты доставали свои инструменты, вокруг костров, разведенных ещё с ночи, начинались танцы. Также здесь можно было увидеть красивых девушек-эльфиек, которые привлекали большое внимание окружающих людей.

– Во-о-о-оу.

– Они такие красивые. Откуда они?

Какой-то храбрый мужчина собрался с духом и заговорил с ними:

– Могу я спросить, откуда вы?

– Мы из Эльфийского Альпийского Клуба.

– А-а-а. Эта знаменитая гильдия…!

Одна из сильнейших гильдий эльфийской расы была известна своими охотниками, которые научились понимать сущность леса и до предела отточили свои навыки. Они стали храбрыми воинами, дерзнувшими охотиться в Горах Дракона. Существовало даже одно чрезвычайно популярное видео, где десятки эльфов одновременно бросаются в горы.

– Ничего себе… Эти люди разве не являются членами Гильдии Черного Льва? Если я правильно помню: с тех пор, как их гильдия лишилась своей силы, они впервые решили присоединиться к публичному событию.

– Смотрите, это же Странник из Гильдии Странников, а это Хальден. А там воин Гаракон.

– Ух ты, сколько же здесь знаменитостей!

Несмотря на то, что это был только второй день, на Гарнавскую Равнину пришли даже кое-какие известные игроки Центрального Континента. Они прошли через войну между престижными гильдиями и завоевание Империей Хэйвен, но даже для тех, кто после всех этих событий предпочел вести спокойную

жизнь, решающая битва на Гарнавской Равнине оказалась слишком интригующей, чтобы её пропустить.

И вот, пока Манауэ в поте лица организовывал проведение фестиваля, ему пришел шепот.

Виид: – Манауэ.

Манауэ: – Да, Виид-ним?

Манауэ ответил как можно тише, поскольку любая беседа между ними не должна была достичь ушей других игроков.

Виид: – Я так полагаю, всё идет хорошо?

Манауэ: – Да, я задействовал практически всех своих людей. На данный момент наибольшим спросом пользуются сувениры.

Виид: – А что насчет нашей прибыли?

Манауэ: – Прибыль примерно в семнадцать раз превышает себестоимость производства, но поскольку товары продаются достаточно дешево, жалоб практически нет.

Виид: – Помни, что к этому мероприятию нужно относиться так, будто ты планировал его целый год. Победим мы или проиграем, это одна из возможностей, которая может больше никогда не представиться.

Манауэ: – Я сделаю всё возможное. К слову, я уже проверил некоторые земли, которые можно будет прикупить на вырученные деньги.

Виид: – У-ху-ху-ху-ху-ху.

Манауэ:– Му-ха-ха-ха-ха!

Партнерство между Манауэ и Виидом было похоже на взаимодействие крокодила и крокодиловой птицы.

Виид: – Я знаю, что ты занят, но в дополнение к организации фестиваля есть ещё кое-что, что нужно сделать.

Манауэ: – Твоё желание для меня закон.

Виид: – Тебе нужно организовать некоторых игроков и создать побольше огромных статуй. Прямо как в то время, когда мы строили пирамиду в Королевстве Розенхайм.

Манауэ: – Статуи?

Виид: – Да, и чем они будут больше, тем лучше. Примерно в пять раз больше Ледяного Дракона, нет, лучше даже в десять.

Мозг Манауэ лихорадочно заработал. На каждую необычную просьбу Виида всегда была какая-то конкретная причина.

Манауэ: – Могу ли я спросить, чем именно вызвана подобная необходимость? Если я буду понимать цель, то смогу лучше подготовиться.

Виид: – Эти статуи присоединятся к нашей борьбе против Империи Хэйвен.

Техника Оживления Скульптуры!

Когда Манауэ понял, что это значит, он не смог подавить

своего удивления.

Манауэ: – Но ведь это приведет к снижению твоего уровня. Даже если мы выиграем битву, разве эта цена не будет слишком высокой? Предоставление жизни всего лишь ста скульптурам уже повлечет за собой... А если мы проиграем войну, то восстановить эту потерю и вовсе не получится.

У коллег Виида было вполне четкое представление о штрафах за использование его специальных скульптурных навыков. В случае с Оживлением Скульптуры, эту технику нельзя было использовать при первом желании, поскольку в обмен на создание мощного слуги она приводила к уменьшению уровня игрока. Итак, если в предстоящем сражении будут побеждены и потеряны все оживленные скульптуры, Виид понесёт необратимые потери.

«Так почему же Виид хочет пойти на столь безрассудный шаг?»

Даже если эти оживленные скульптуры смогут оказать некоторую помощь во время сражения с империей, в сложившихся обстоятельствах несколько статуй не смогут кардинально повлиять на исход боя.

И вот, когда Манауэ собирался было убедить Виида отказаться от своего плана, тот прислал ему ещё одно сообщение.

Виид: – Наделять их жизнью буду не я. Есть ещё один человек, и сейчас я работаю над тем, чтобы заставить его сделать это.

Манауэ сразу догадался, о ком идёт речь.

Манауэ: – Ты случайно не имеешь в виду… Гейхара фон Арпена?

Виид: – У-хе-хе. Я должен сделать всё возможное для каждого человека, которым собираюсь манипулировать.

Манауэ: – Му-ха-ха, действительно, у тебя всегда есть чему поучиться, когда дело доходит до обмана.

Император Гейхар фон Арпен! Он был первым человеком в истории, который объединил Версальский Континент, но Виид вовсе не собирался просто сидеть и восхищаться его впечатляющими достижениями.

«Он выжмет из этого императора все соки…»

Повторное использование его на войне, которая вновь приведет к объединению континента!

В голове Манауэ наконец-то выстроилась полная картина происходящего.

«Игроки построят на Гарнавской Равнине огромные статуи, а Император Гейхар даст им жизнь. Тогда остаётся вопрос, как именно Виид собирается вернуть его… Конечно же, он собирается оживить его Скульптурным Воскрешением»

Один из недостатков умения «Скульптурное Воскрешение» заключался в том, что не было никаких гарантий помощи со стороны возрожденного человека. Он мог просто развернуться и уйти! Таким образом, для того, чтобы воскрешенный человек использовал свой собственный навык и оживил скульптуры, потребовался бы очень близкий уровень дружбы или очень хорошая причина. И вот, чтобы сделать это возможным, Виид отправился назад во времени, используя своё «Ваяния Путешествия», чтобы встретиться с императором. Все эти схемы были тесно связаны друг с другом; как множество шестеренок составляли единый часовой механизм, так и каждая скульптурная техника находилась в тесной координации друг с другом.

«Существует высокая вероятность того, что это сработает…»

Манауэ уже представлял, как воскрешенный Император Гейхар фон Арпен оживляет для Виида громадные скульптуры. Он прямо таки видел, как великаны и другие колоссальные существа, достигавшие сотен метров в высоту, извергают своё смертоносное дыхание на войска Империи Хэйвен.

Манауэ: – Я приступлю к этому незамедлительно. Сюда уже стеклось огромное количество северных игроков, так что, если потребуется, до начала войны мы создадим тысячи статуй.

Виид: – Отличный настрой! Вам нужно будет сваять всевозможных ужасных монстров, в том числе летающих.

Манауэ: – Ты имеешь в виду таких, как Мясистая Личинка?

Виид: – Именно. Также, когда у меня сформируются какие-нибудь приблизительные идеи, я отправлю тебе образцы и проекты.

Манауэ: – Хорошо. Ещё я могу заготовить выступления или фразы, восхваляющие достижения Гейхара, чтобы он был максимально готов помочь нам. Нужно будет покопаться в исторических справочниках Библиотеки Моры, чтобы узнать, какие продукты и напитки он любил при жизни, и приготовить кое-что из этого.

Виид: – Ты читаешь мои мысли.

Манауэ: – Му-ха-ха-ха-ха!

Виид: – А что касается затрат на рабочую силу…

Манауэ: – Мы можем просто накормить их травяной кашей. Здесь и без того будет много людей, которые в любом случае захотят нам помочь.

Виид: – Чудесно! Но, но крайней мере, в каждую миску каши добавляйте хотя бы одно яйцо; мы не должны обращаться с людьми чересчур жестко.

Глава 2: Краткий отпуск. Эпизод 4-ый.

На следующий день, как только взошло солнце, Виид поспешно объявил своим товарищам:

– Теперь, когда мы все хорошо повеселились, думаю, пришло время приступить к работе.

– Что, всего спустя один день?

– Конечно. Сами посудите, гулять и развлекаться весело в течение примерно десяти, нет, двадцати минут, но после этого становится скучно, не так ли?

– …

После всех трудностей и испытаний, через которые им довелось пройти во время бесчисленных охотничьих рейдов и заданий, им говорили, что одного дня отдыха было вполне достаточно.

– Всего через неделю из этого моря выползет огромная армия монстров, – указав рукой в сторону открытого моря, добавил Виид.

– Насколько огромная? – спросил Рак, который накануне присоединился к компании вместе с Мейрон и остальными. Заработав некоторое количество характеристик и насладившись прекрасными пейзажами в этом фантастическом месте, теперь он был не прочь одолжить свою силу для предстоящего сражения. Как правило, он получал немало удовольствия во время охоты на монстров вместе с Виидом и его другими надежными спутниками.

– Можно предположить, что море будет полностью покрыто монстрами.

– … Это как?

– Всё, докуда будет простираться ваш взор, будет кишеть монстрами, и даже за горизонтом тоже будут монстры. Всё море, вплоть до самых его глубин, будет забито голодными тварями.

– …

– Давным-давно этих монстров назвали пораттами. Думаю, у вас у всех хорошее воображение; так вот, представьте себе морских змей. Это морские змеи, которым настолько нравится есть мясо, что они будут пожирать всё на своем пути.

– А что насчет их уровня?

– Их уровни сильно разнятся. Вот, я взял из Библиотеки Моры одну запись. В нашем времени этот вид считается давно вымершим.

[*«Иллюстрированный пиратский путеводитель по вымершим монстрам, №391».*

Поратты.

Монстры, обитающие в океанских пучинах. Формой они

напоминают змей, при этом не особо разборчивы в добыче. Их опасность классифицируется в зависимости от размеров особи.

· До 50-и сантиметров: «обычные». Можно использовать для приготовления суши. Согласно некоторым сведениям, их мясо полезно для мужского здоровья. Пираты нередко дрались друг с другом за право полакомиться маленьким пораттом.

· До 1-го метра: «вкусные». На данном этапе своей жизни поратты наиболее вкусные. За каждый кусочек их мяса можно выручить целую бутылку рома.

· До 10-и метров: «представляют угрозу». Довольно много пиратов были проглочены заживо, ослепленные жаждой наживы. Тем не менее, их легко поймать при помощи гарпуна.

· До 30-и метров: «опасные». Поратты такой величины могут пойти на лобовое столкновение с кораблем и повредить его.

· До 50-и метров: «лучше всего – избегать». При неудачном стечении обстоятельств, один такой поратт может пустить на дно полностью вооруженный боевой фрегат.

· 100 метров или больше: «поднимайте паруса и уносите ноги!». Тем не менее, вам следует помнить, что у них есть крылья, поэтому они будут преследовать вас. Просто смиритесь с тем, что вы уже мертвы и, по крайней мере, оставьте завещание.

Когда поратт доживает до 60-и лет, у него вырастают крылья, и он получает возможность летать.

Такие взрослые особи получили отдельное название: высшие поратты, и они являются легендарными морскими существами. Всего несколько пиратов смогли пережить встречу с ними.]

После того, как товарищи по очереди прочитали документ, Виид продолжил:

– Большинство монстров, которые выйдут из этого моря, будут маленькими, но также нас ждет довольно много особей, превышающих 100 метров.

– А ты уверен, что в этом справочнике нет никаких ошибок? Тем более, если это записано со слов пиратов, которые часто врут, – подняв руку, задала вопрос Сурка.

– Верно, но не в этом случае. Золотой Птице и Бахаморгу уже доводилось сражаться с ними.

Несмотря на то, что Бахаморг умер, а затем воскрес, он ещё помнил события тех дней. Не забыла о событиях прошедшей эпохи и Золотая Птица, чья жизнь была невероятно длинной. Если бы Виид действительно нуждался в дополнительной информации о задании, он смог бы получить её благодаря Скульптурному Воскрешению. Правда, эту технику не стоило использовать слишком часто.

– Но как мы собираемся своими руками остановить целую

орду монстров? Согласно тому, что ты нам объяснил, будет не только большое количество монстров размером не менее 100 метров, но и целое полчище маленьких, которое заполонит собой всё море! – серьезно спросил Пэйл.

– Мы просто должны хорошо постараться.

– …

Затем Виид нарисовал на песчаном грунте карту окрестного ландшафта и береговой линии.

– Нам не нужно беспокоиться о том, что эти монстры захватят сушу. Для их сдерживания сюда прибудет армия оживленных скульптур.

– Тогда какова наша роль?

– Мы должны будем купить некоторое время и предотвратить уничтожение пляжа, а также исчезновение этого кораллового рифа и морских существ, живущих в нем. Если мы не вмешаемся, поратты сожрут всё живое как на берегу, так и возле него.

Теперь всем присутствующим была понятна их цель: план состоял не в том, чтобы убить всех монстров, а просто в удерживании позиций.

– Итак, как долго мы должны продержаться? – с серьезным выражением лица спросил Зефи.

– Золотая Птица говорит, что мы должны простоять от двух до трех часов.

– Тогда… У нас действительно может получиться.

Товарищам Виида не понадобилось много времени, чтобы осознать этот план.

«По крайней мере на этот раз у нас есть некоторые шансы на победу»

«Всё, что нам нужно сделать, это пережить вторжение… Если мы просто сосредоточимся на том, чтобы купить немного времени, это может сработать»

Большинство людей всё равно сказали бы, что это совершенно невозможно, но собравшиеся здесь считали, что у них были вполне реальные шансы. Так было отчасти благодаря их уверенности в своих способностях, но также потому, что они знали: Виид никогда не будет браться за дело с нулевой вероятностью на успех. В случае с конкретно этим приключением они могли использовать специальные скульптурные техники, чтобы обратить ситуацию в свою пользу. Также это была хорошая возможность для эффективного применения рыболовных навыков Зефи.

В этот момент Беллот слегка нахмурилась и пробормотала:

– Подождите секунду, я думаю, что есть куда более простой и очевидный способ остановить этих монстров.

– Что? О чем ты говоришь?

– Это какой?

Внезапно оказавшись в центре всеобщего внимания, Беллот уверенно пояснила:

– Мы ведь знаем, что должно произойти, не так ли? Неужели мы не можем просто встретиться с Императором Гейхаром и рассказать ему о том, что знаем, чтобы он мог прийти и остановить монстров?

– О, а в этом действительно есть смысл!

Это было вполне работоспособное предположение. Поскольку товарищи уже знали о плане океанских монстров вторгнуться на сушу, его можно было сорвать, передав эти знания правильному человеку. Изменив ход событий в прошлом, они смогут успешно защитить это прекрасное место.

– Если нам удастся сохранить этот замечательный ландшафт, в будущем тоже всё изменится. Это принесет море удовольствия игрокам Королевской Дороги!

– Мне даже в голову не приходило, что есть…такой совершенно простой способ защитить этот берег.

Беллот предложила самую быструю и легкую контрмеру, позволяющую предотвратить повреждение первозданной красоты этого места. Однако Виид твердо покачал головой и произнес:

– Это будет абсурдно неправильный ход.

– Но почему?

– Потому что весь смысл этого приключения – подмазаться к императору!

Им нужно было поставить на карту весь этот прекрасный океан и попытаться остановить гигантскую орду монстров с одной единственной целью – втереться в доверие к Гейхару фон Арпену.

Таким образом, Виид и его коллеги начали разрабатывать план обороны прямиком на песчаном пляже.

***

План «А» предполагал следующее: на некотором отдалении от берега установить ловушки.

Это было предложение Зефи.

– Давайте заготовим побольше колючих сеток и бросим их в море, привязав к скалам на дне. Надолго их это не задержит, но хотя бы часть монстров перепутается между собой.

– Хорошая идея. Говорят, они едят всё подряд, так что, возможно, монстры перегрызут друг друга.

Они решили работать всю ночь, чтобы создать как можно больше стальных сетей. Беллот и несколько других товарищей уныло вздыхали, но в конце концов у них не было выбора, кроме

как взяться за это задание.

План «Б» заключался в использовании корабля-призрака, о существовании которого вспомнил Пэйл.

– Виид, ты же некромант; не мог бы ты вызвать призрачное судно? Думаю, нежить сможет оказать нам большую помощь.

Воистину, ничто не было столь же эффективным, как флот кораблей-призраков, способных ненадолго отвлечь морских монстров.

– Хм. Это будет возможно, если я превращусь в лича. Мои навыки порядком подросли, поэтому я надеюсь, что смогу вызвать побольше кораблей, чем раньше.

Целая эскадра кораблей-призраков могла значительно облегчить им сражение с монстрами. Фактически, учитывая условия этого задания, без операции такого масштаба было бы попросту невозможно надолго остановить орду пораттов.

План «В» предполагал использование приманки. На этот раз они даже не нуждались в чьем-то озарении. Чтобы прийти к этой мысли, достаточно было просто посмотреть на Желтоватого.

– Нам нужно что-то, способное привлечь их внимание… И я думаю, что все согласятся, что Желтоватый – наилучший кандидат для этой роли.

Приправленный Рак первым озвучил всеобщую идею, с чем тут же согласилась Ромуна.

– Эти прожорливые монстры попросту не смогут проплыть мимо нашего Желтоватого.

– Я не говорю, что это неразумный план, но я не уверена, что он будет эффективен против пораттов, поскольку те не являются наземными монстрами и могут не знать, какова на вкус говядина.

Лишь Ирен было жаль Желтоватого, и она не хотела подвергать его риску, однако Сурка тут же рассмеялась и сказала:

– Не волнуйся, сестра. Желтоватый сказал мне никому об этом не рассказывать, заявив, что это секрет, но вы должны знать: у него есть навык «Насмешка»! Он будет довольно эффективным для отвлечения врагов.

Зефи взглянул на Желтоватого и кивнул.

– Тогда мы точно сможем использовать его как первоклассную приманку для этих монстров.

План «Г» заключался в сохранении. Принимая во внимание худший сценарий, когда все предыдущие контрмеры будут провалены, они соберут как можно больше различных кораллов и морских животных, чтобы после окончания войны вернуть их в опустошенное море и, по крайней мере, предоставить им возможность размножаться снова.

План «Д» предполагал катастрофу. Ваяние Великого

Природного Бедствия было одной из техник, которая в сложившихся обстоятельствах подходила как нельзя кстати. Хоть её использование и предполагало неизбежное нанесение некоторого урона коралловому рифу, эффективность этого навыка была такова, что его неиспользование даже не рассматривалось.

Шестой по счету, и в то же время окончательный, план был смертельным в прямом смысле этого слова: за исключением Виида, все члены группы твердо намеревались подвергнуть свою собственную жизнь риску, поскольку они даже и помыслить не могли о том, чтобы такой замечательный пляж и море были уничтожены какими-то монстрами.

– Даже если мы умрем, то просто потеряем на один день доступ к игре. Мы всё равно будем в состоянии сражаться на Гарнавской Равнине без особых проблем.

– Конечно, не хотелось бы терять текущее значение навыков, но мы всегда сможем поднять его снова.

Одной из причин их решимости была телетрансляция происходящего. Их профили стали известными просто благодаря тому, что они были компаньонами Виида, и это принесло им множество заманчивых предложений со стороны рекламодателей. В случае Сурки это была реклама бренда кондиционеров. Общая концепция выглядела так: девушка-боксер отрабатывает удары по мешку в спортзале, а их высококачественный кондиционер помогает ей не обливаться потом. К слову, данная реклама была хорошо воспринята публикой.

С другой стороны, Ромуна снялась в рекламном ролике для мобильного телефона; она была очень счастлива, когда впервые получила предложение от LG, поскольку такие рекламы, как правило, были зарезервированы для чрезвычайно привлекательных актрис или членов популярных девичьих поп-групп.

– Что!? Вы хотите, чтобы я разбила этот телефон?

– Да! Бросьте его в стену, ударьте по нему молотом, потом взорвите его огненным заклинанием, а ЗАТЕМ позвоните по нему. В этом и заключается весь смысл!

– Но ведь тогда он…

– Ничего! Главное, чтобы Вы выглядели крайне убедительно!

– Но… Как насчет моего общественного имиджа?

– Сценарий этого рекламного ролика как раз и был написан на основе Вашего общественного имиджа.

– …

Это было слишком хорошее предложение, чтобы отказываться, поэтому Ромуна в конце концов согласилась на их

просьбу и снялась в рекламе, за что режиссер восхвалял её до самых небес.

– Каждое Ваше движение просто совершенно! Ваша поза во время броска телефона, то, как Вы справляетесь с молотом… Даже взгляд Ваших глаз, когда вы сжигаете его огненным заклинанием! Скажите, а Вам никогда не хотелось стать актрисой?

Поскольку остальные товарищи также хотели стать знаменитыми, они твердо решили, что охотно пожертвуют собой ради блага широкой общественности и сохранения моря.

***

Тем временем на Гарнавской Равнине, где полным ходом шел фестиваль, Манауэ собрал вокруг себя некоторых людей.

– Слушайте. Нам прямо сейчас нужно создать как можно больше скульптур.

Известные игроки Культа Травяной Каши, которые в спешке бросили свои задания и охоту только для того, чтобы присоединиться к битве, со сверкающими глазами слушали объяснение Манауэ о том, что это особая просьба от Виида, исполнение которой поможет завоевать Версальский Континент.

– У нас ещё много времени. Просто делаем около десяти тысяч статуй в день, и у нас уже будет сто тридцать тысяч!

– Но он сказал, что одно только большое количество не поможет. Давайте сойдемся на восьми тысячах в день, но зато каждая из них будет примерно со Статую Богини Фреи.

– Я учился на инженерном, так что, если предположить, что на каждую статую будет задействовано около двух тысяч человек, то… Уф, здесь даже математика не нужна, чтобы понять, какое количество рабочей силы нам требуется.

– Зато если у нас получится, в будущем это место будет называться не Гарнавской Равниной, а Равниной Статуй.

Иногда Культ Травяной Каши сравнивали с ордой орков. Всякий раз, когда Виид отдавал им приказ, они выкрикивали могущественное «Ура-а-а-а-а-а!» и бросались выполнять любую задачу, будь то битва или ручная работа.

Кто-то критиковал их за стадное поведение, заявляя, что это глупо, но те, кто действительно участвовал в подобных мероприятиях, никогда не жаловались. Это было одно из тех захватывающих удовольствий, которое можно было испытать только в Королевской Дороге. Более того, именно труд вселял в них уверенность и гордость за то, что они пытались вывести весь Версальский Континент на путь праведности, показывая пример другим людям.

После того, как Манауэ получил просьбу Виида, Культ

Травяной Каши объявил так называемый «экстренный сбор».

– Мы должны сосредоточить на этом проекте все наши резервные силы.

– Я планировал просто насладиться фестивалем, после чего присоединиться к сражению… Но, похоже, что теперь этот вариант отпадает.

– Давайте не будем расслабляться. Мы не знаем, когда получим ещё один шанс присоединиться к подобному событию, если Версальский Континент будет объединен. Разве не так?

– Мы, Культ Травяной Каши, постепенно становимся очень почетной группой не только в Королевской Дороге, но и во всём мире. Давайте отплатим за эту милость, действуя таким образом, чтобы соответствовать нашему статусу.

Срочное уведомление было отправлено даже тем игрокам, которые пили пиво и отдыхали на фестивале.

– Оглашается экстренный сбор членов Культа Травяной Каши. Было принято решение о строительстве надземных статуй на территории Гарнавской Равнины. Всем членам Культа Травяной Каши требуется немедленно принять в этом участие.

Несмотря на своё название, «экстренный сбор» не мог заставить людей делать то, о чём в нём говорилось. Тем не менее люди, развалившиеся на просторных землях Гарнавской Равнины, тут же вскочили на ноги.

– Экстренный сбор!

– Это тот самый, который оглашается лишь тогда, когда на карту поставлено само существование Культа Травяной Каши!

Люди побросали тарелки с недоеденной едой, а мило разговаривающие пары тут же прекратили свою болтовню.

– Экстренный сбор! Побежали!

– Отряд Грибной Каши! Шагом марш!

Отдыхающие немедля поднялись со своих мест и начали стекаться к пунктам назначения, держа в руках знамена своих отрядов. Люди, которые только что прибыли на Гарнавскую Равнину и собирались насладиться фестивалем, без малейших раздумий изменили свои планы.

– На том свете отдохнем! Подскажите, куда я положил свою лопату?

– Давайте вперед, быстрее, быстрее!

Это было поистине великолепное зрелище: пятьсот тысяч игроков, собравшихся на Гарнавской Равнине, поспешили выполнять свою часть работы, оставляя позади себя облако пыли.

– Что, что это…?

– Вау. Прошло всего две секунды, но они все уже куда-то бегут!

Игроки Центрального Континента оставались сидеть на своих местах, ошеломленные столь неожиданно произошедшей ситуацией.

– *С вами говорит Лимона. Нам прямо сейчас нужна ваша помощь. Пожалуйста, придите как можно скорее.*

Её просьба была адресована основным силам Культа Травяной Каши, которые на данный момент спускались с севера. И вот, всего одно сообщение изменило движение всей армии, солдаты которой шли вразвалку, словно во время отпуска.

– Полный вперед!

Высокоуровневые игроки тут же со всех ног бросились вперед. Маги использовали заклинания левитации и, взлетев в небо, полетели на юг. Средний уровень основной части войска Культа Травяной Каши был невысоким, но даже обычные игроки всерьез поспешили вперед.

– Пропустите вперед тех, у кого есть лошади или быки!

– Любой, у кого есть пустая повозка, может взять с собой десять человек! Только не более двадцати, не то повозка развалится!

– Я только что отправил запрос авиакам. Отряд из двадцати тысяч авиаков уже в пути. Скоро прокатимся с ветерком!

Каждая повозка, запряженная лошадью или быком, неслась по бесплодной дороге, облепленная со всех сторон игроками: они были внутри, на крыше и даже держались за её борта.

Вся основная сила Культа Травяной Каши с ужасающей скоростью бросилась в южном направлении. Их целью была Гарнавская Равнина.

Глава 3: Преображение Гарнавской Равнины. Эпизод 5-ый.

Родиум, город скульпторов и художников!

Как правило, это место было переполнено печалью и отчаянием, поскольку его жители денно и нощно оплакивали свой горький профессиональный выбор. Однако сегодня до их ушей дошли известия о том, что на Гарнавской Равнине началась работа по возведению гигантских скульптур.

– Наши навыки могут оказаться весьма полезными для такого проекта. Наконец мы сможем найти хоть какой-то смысл в наших никчемных жизнях.

– Но эти скульптуры… Вы видели схему постройки статуи красного дракона, которую они выставили на главной странице Культа Травяной Каши? Статуя, которая будет высотой 800 метров…?

– Да уж, тяжело представить.

– Им, вероятно, придется вырезать его из скалы, нет, из полноценной горы.

– Видимо, они собираются укреплять каменные блоки арматурой. Мне даже думать об этом страшно.

Масштаб проекта был достаточно большим, чтобы поразить умы большинства обычных скульпторов, привыкших создавать скульптуры высотой в один или два метра. Даже Виид никогда не работал над статуями такого огромного размера.

– Они делают это на Гарнавской Равнине, так что камни и песок им нужно доставлять из других регионов. В связи с этим у меня только один вопрос: это вообще реально?

– Они говорят, что о материалах можно не беспокоиться. Для поставки всех необходимых ресурсов было дополнительно задействовано около миллиона человек.

– А ещё я видел схему по ваянию плавающей статуи. Они говорят, что собираются разместить скульптуру в воздухе и заставить ее двигаться.

– Что? Как!?

– Ну, они сказали, что как раз и собираются это придумать..

Это были действительно великолепные новости для скульпторов, которые впустую убивали время в своих родных городах.

– Тьфу. И почему меня только угораздило стать художником?

– Нужно было послушать своих друзей. Все остальные охотятся и зарабатывают целые состояния, в то время как я просто сижу здесь и выкидываю последние деньги на краску.

– Повезло же этим скульпторам, что Виид выбрал именно их профессию.

Художники лениво рисовали на земле, с завистью глядя в спины скульпторам, уходящим в сторону Гарнавской Равнины. Однако вскоре появилось ещё одно уведомление от Культа Травяной Каши.

– Они просят прибыть на Гарнавскую Равнину ещё и художников.

– Им нужны художники? Но я думал, что они делают только скульптуры…

– Ну, очевидно, для работы над каждой скульптурой требуются и другие специальности. Им нужны художники, чтобы начертить схемы и планы, на основании которых будут работать другие.

– Ага, об этом я как-то не подумал!

Таким образом, все до единого художники, выпрашивающие мелочь на улицах Родиума, отправились на Гарнавскую Равнину.

Решающая битва между Королевством Арпен и Империей Хэйвен была не за горами, и то самое место, где должна была определиться судьба Версальского Континента, превратилось в гигантскую строительную площадку, которой этот мир ещё не видывал.

***

– Вы получили новый уровень.

Уровень Бадырея, наконец, достиг 592-го. В полном соответствии с его званием непобедимого воина, его сила росла по экспоненте.

– Скоро я возьму 600-ый.

С тех пор, как открылась дверь в Королевскую Дорогу, он продолжал сохранять своё место на позиции игрока самого высокого уровня. Он монополизировал многие полезные задания и охотничьи угодья, зачищая подземелья, недоступные другим игрокам. Бадырей и его Королевская Гвардия получали в два раза больше опыта, чем обычный среднестатистический игрок. В результате, он мог похвастаться непревзойденной силой даже по меркам самых лучших геймеров. Однако, по мере приближения дня сражения, его беспокойство только нарастало.

– Я чувствую какую-то странную нервозность.

Как бы там ни было, но мысль о противостоянии с Виидом заставляла его напрягаться. Впрочем, он прекрасно осознавал тот факт, что на этот раз ему не добиться такой же легкой победы, как во время их встречи в Рудниках Мельбурна.

– То, как он эффективно использовал широкий спектр своих навыков, идеально подбирая время для нанесения каждого удара… Это довольно странно, но с точки зрения боевого таланта, он во многом превзошел мои собственные способности.

Большая часть опыта Бадырея сводилась к малорискованной охоте на монстров. Даже в тех случаях, когда он впервые встречался с каким-нибудь новым монстром класса босс, с ним всегда была его Королевская Гвардия или резервные войска поддержки. Они вместе координировали свои атаки, чтобы совладать с любым сильным монстром или другими опасностями, и в результате Бадырей стал более искусным в борьбе бок о бок с другими игроками, нежели в одиночку.

С другой стороны, Виида, как и гласило имя его персонажа, избивали и попирали на протяжении множества приключений; на каждом шагу его ждало новое испытание, а поэтому единственной целью в каждом бою для Виида стало выживание.

– Вот почему я не могу допустить столкновения с ним без

своей Королевской Гвардии.

Бадырей всегда стремился быстро задавить своих врагов при помощи высокого уровня и мощных боевых навыков. Даже сражаясь с другими известными топ-игроками, такими как Странник или Карлиз, он заставлял врагов поверить в их неизбежное поражение ещё до того, как битва начиналась.

Однако против Виида такой способ был абсолютно неэффективным. Даже после того, как Бадырей одержал победу над ним в Рудниках Мельбурна, он по-прежнему считал его одним из самых трудных противников.

– Несомненно, после того случая Виид тоже хорошо осознал мою силу.

Даже в разгар самого жаркого боя Бадырей всякий раз преисполнялся решимостью, когда вспоминал о Виде. Чтобы компенсировать слабости своего боевого стиля, он изучил видеоролики сражений Виида и отработал технику нанесения точечных ударов. Также он сосредоточил свои силы на совершенствовании своего фехтования и координации прочих навыков.

– Возможно, Виид тоже с нетерпением ждет встречи со мной, чтобы раз и навсегда определить: кто из нас сильнейший игрок Королевской Дороги.

К сожалению, эта мысль была не более чем односторонним заблуждением Бадырея, поскольку Виид был занят исключительно зарабатыванием денег себе на жизнь и повышал свои навыки исключительно для того, чтобы обеспечить себе светлое и безбедное будущее.

– Я должен во что бы то ни стало победить в предстоящем бою. Если я по какой-то случайности проиграю ему один на один, то лишусь своего звания.

И если это произойдет, то Бадырею будет нанесен куда более серьезный удар, чем крах Гильдии Гермес.

Лефей: – Нам нужно срочно кое о чём поговорить.

Бадырей получил это сообщение во время сражения с монстрами, которых местные жители называли голлапами.

Бадырей: – Что случилось?

Лефей: – В лагере Культа Травяной Каши происходит что-то странное.

Естественно, Бадырей следил за текущими событиями и был наслышан о том, что происходит на Гарнавской Равнине.

Бадырей: – Да, я слышал, что они собираются сваять во время фестиваля большое количество скульптур.

Лефей: – Есть основания предполагать, что эти действия связаны с императором по имени Гейхар фон Арпен.

Император Арпен!

Бадырей не слишком хорошо разбирался в заданиях и истории Версальского Континента, поскольку акцентировал своё внимание исключительно на боевых действиях, в то время как сбором информации об охотничьих угодьях и прочими вещами занимался Лефей и другие члены гильдии. Тем не менее, он знал довольно много о предыстории создания Виидом Королевства Арпен.

Бадырей: – Ты имеешь в виду правителя Империи Арпен, который когда-то объединил весь Версальский Континент?

Лефей: – Да. Среди множества скульптурных навыков есть один, который может вдохнуть жизнь в скульптуру.

Гильдия Гермес уделила огромное количество времени изучению секретных скульптурных техник Виида: Ваянию Великого Природного Бедствия, Созданию Духа, Оживлению Скульптуры, Скульптурному Воскрешению и ударным навыкам. Они не только собрали всю доступную информацию о вышеперечисленных техниках, но и занялись изучением Ваяния Времени. Хоть они и не выяснили точные требования для использования этого навыка, все исследователи сошлись на том, что это чрезвычайно опасное и сложное умение. Даже Бадырей не хотел иметь дело с противником, способным останавливать время. Несмотря на то, что он, как Черный Рыцарь, и вправду стал чрезвычайно мощным, сила Виида росла так же стремительно, как и его собственная.

Бадырей: – Ты имеешь в виду… Что они собираются наделить жизнью все те гигантские скульптуры, которые я видел в прямом эфире?

Лефей: – Это единственное разумное объяснение тому, что они делают. И каждая из этих скульптур нападет на армию Империи Хэйвен.

Разум Бадырея быстро заработал, представляя себе ужасное зрелище: прямо сейчас сотни тысяч людей работали над этим грандиозным строительным проектом на Гарнавской Равнине, планируя сваять скульптуры прямо-таки нелепых размеров. Примерно через тринадцать дней огромное количество этих потрясающе гигантских скульптур начнёт двигаться, и могучий легион статуй растопчет всю имперскую армию. Благодаря множеству пройденных сражений, войско Империи Хэйвен стало настоящей элитой Версальского Континента, но даже для них битва против такой армии скульптур была слишком опасной.

Бадырей некоторое время колебался, но, в конце концов, не удержался и озвучил свои опасения.

Бадырей: – Но разве такой бой не станет безнадежно

невыгодным для нашей стороны?

Лефей: – Кажется, что Виид… Он решил разыграть свою лучшую карту, которая у него есть, учитывая нынешние обстоятельства.

Несмотря на все свои титулы и заслуги, Бадырей меньше всего хотел столкнуться с такими чудовищными скульптурами.

Бадырей: – А что насчет каких-нибудь контрмер? Разве мы не должны помешать им ваять эти скульптуры? Более того, разве справедливо собирать игроков для создания оружия ещё до начала войны?

Лефей: – Мы решили сделать официальное осуждающее заявление, но я не думаю, что этого будет достаточно, чтобы остановить их.

Бадырей: – …

Из-за низкой популярности Гильдии Гермес среди обычных игроков, которая скатилась до самого дна, маловероятно, что люди прислушаются к ним, даже если гильдия потребует честного сражения и попросит их прекратить строительство.

Бадырей: – Похоже, у нас неприятности…

Лефей: – Мы зашли слишком далеко, чтобы отменять битву. Боюсь, единственный оставшийся вариант – это сражаться. Чтобы справиться с этими скульптурами, нам придется развернуть наши военно-воздушные силы.

Бадырей: – Ты действительно хочешь потратить одно из наших секретных защитных средств?

Лефей: – Учитывая эти скульптуры и присутствие авиаков, у нас просто нет иного выбора, кроме как задействовать «ВВС».

Бадырей: – Это будет не битва, а хаос.

Лефей: – Что бы мы сейчас себе ни представляли, это запомнится как величайшее сражение в истории Королевской Дороги.

Одно из секретных орудий, которое Гильдия Гермес до сих пор припасала, будет задействовано для противодействия авиакам и ожившим скульптурам. Тем временем, их сухопутная армия, состоящая из элитных подразделений высшего класса, столкнется с десятками миллионов человек.

С Лефеем и Бадыреем во главе будут собраны все военные силы Гильдии Гермес, –организации, завоевавшей Центральный Континент.

Представляя себе сцены грядущего сражения, Бадырей почувствовал, как от волнения в его жилах закипает кровь.

– Я не испытывал таких сильных эмоций даже во время завоевания Центрального Континента… Тогда я ощущал лишь чувство выполненного долга. Но на этот раз я чувствую, что смогу

действительно насладиться этой войной.

Многочисленные высокоранговые игроки Гильдии Гермес также натачивали свои мечи, готовясь к предстоящей битве. Помимо того, что они горели желанием отомстить за серию поражений против Виида и северян, для них было бы весьма значимым опытом участие в такой легендарной войне. Гильдия Гермес, возможно, стала слишком корыстной, но ведь и создавалась она как раз для этой цели: удовлетворить мечты каждого из её членов о силе и власти.

– Величайшая битва на всем континенте… Она и вправду стоит приложенных мною усилий и потраченного на охоту времени.

Постепенно напряжение Бадырея спало, и он расслабился. Несомненно, он продолжал опасаться за своё имя и репутацию, но такие великолепные битвы случались не часто.

– Подождите-ка. Но что, если мы проиграем?

***

Виид и его коллеги были заняты подготовкой к предстоящей битве против морских монстров. Они смастерили стальные сетки, установили ловушки и даже изучили ландшафт морского дна. Всё это повлекло за собой бесчисленное количество ручной работы, но как бы тяжело они не трудились, общий прогресс был весьма невелик.

– Нам нужно привлечь к этому делу и других людей. Сами мы с этим не справимся.

Хварен предложила найти ещё несколько рабочих и вместе с Желтоватым отправилась наведаться в близлежащие деревни.

– Скоро будет вторжение монстров. Пожалуйста, давайте соберем силы и вместе их остановим.

– Хорошо, мы поможем вам.

– Ваша искренняя просьба убедила местных жителей.

Теперь жители данной деревушки будут помогать вам в течение четырех часов каждый день.

Высокое Очарование Хварен и её навыки танцовщицы сделали своё дело!

Поскольку среди жителей, живущих вблизи моря, было много рыбаков, они оказали большую помощь в изготовлении сетей.

Тем временем Виид, после долгих размышлений, был вынужден прийти к выводу, что впереди ещё много препятствий, поскольку битва будет проходить в открытом море. Сдерживание этих монстров даже на два-три часа будет весьма и весьма непростой задачей.

– Может, засеять всё вокруг семенами зеленых водорослей?

План по борьбе с монстрами путём ужасного загрязнения морской среды! Виид серьезно смотрел на море, пытаясь оценить необходимое количество водорослей и способы их распространения, но вскоре был вынужден сдаться.

– Если я это сделаю, мы не сможем защитить рыбу и кораллы.

К счастью, он отказался от идеи попытаться произвести наихудшее загрязнение окружающей среды в истории Версальского Континента.

– Мы сделаем всё, что в наших силах, даже если мне придётся прибегнуть к катастрофе… Мы сможем остановить их примерно на два часа, даже если это приведет к частичной потере кораллового рифа.

Так или иначе, Виду удалось остановить даже Бессмертный Легион, так что не было ни одной причины, по которой он не смог бы повторить нечто подобное и на этот раз.

И вот, однажды, когда Виид и его спутники продолжали трудиться в поздний ночной час, к ним подошел старик с длинной серебристой бородой.

– Что вы здесь делаете, молодые люди?

Нацепляя крючки на сетку одной рукой, Зефи вскинул другую, словно намереваясь остановить старика.

– Сэр, скоро из этого моря выплывет полчище монстров. Лучше Вам покинуть прибрежную область; здесь небезопасно.

– Он прав. Вам нужно уйти отсюда прямо сейчас, – с обеспокоенным выражением лица добавила Сурка, поднявшись со своего места. Обладая добрым сердцем, она не хотела видеть, как деревенские жители умирают, даже если это касалось уже давно ушедших из жизни игровых персонажей.

– Давайте я отведу Вас в безопасное место. Где Ваш дом?

– Мой дом там, где я сам.

Услышав этот любопытный ответ, члены группы тут же пристально уставились на старика. Тем не менее, он выглядел так, будто носил те же самые тряпки, по крайней мере, десять лет, а на его грязном лице не было и намека на достоинство и командирские способности.

«Может, он бездомный?»

«Такие разговоры часто ведут к получению заданий…»

Ваяние Путешествия обычно было связано с большим количеством заданий. Вероятно, такая концепция основывалась на том, что все творческие навыки, в том числе скульптурные, требовали богатого опыта, который можно было почерпнуть лишь во время путешествий. Правда, если бы кто-то спросил об этом Виида, он бы непременно ответил, что всё, чего он хочет, – это

сидеть на месте и купаться в бесконечном ливне денег.

Ирен порылась в своем рюкзаке и протянула пожилому мужчине маленький мешочек.

– Вот. Здесь не так и много, но купите себе хорошей еды.

Подобное поведение было не самым распространенным среди игроков, но, глядя на это, товарищи подумали, что в нынешней ситуации её действия вполне понятны. Конечно, те немногочисленные золотые монеты, которые она дала бедному старику из прошлого, представляли собой самые настоящие бессмысленные расходы, но человеческое сострадание не всегда действовало логично и разумно. Тем не менее, улыбка, которая появилась на лице у старика от её поступка, была несколько жесткой и неестественной.

– Прекрасная леди так любезна!

Бородатый старик взял протянутый ему мешочек и высыпал его содержимое себе на ладонь.

Дзынь-дзынь-дзынь!

Судя по размерам, здесь было по меньшей мере 200 золотых.

– Милостивая леди, возможно, у Вас найдется немного времени для меня? Поскольку судьба свела нас вместе, не могли бы Вы пройти со мной в какое-нибудь тихое место и…

Она прибыла в далёкое прошлое ради крайне ответственного задания только для того, чтобы потратить своё время, выполняя просьбы местного старика?

Но вот, пока Ирен пыталась подобрать подходящие слова, чтобы не сильно обидеть пожилого мужчину, он сказал нечто, что ввергло её в настоящий шок.

– … И позволить мне сваять скульптуру Вашего прекрасного облика?

Глава 3: Преображение Гарнавской Равнины. Эпизод 6-ой.

– Э-э?

– Гм-м?

– Подождите, он только что сказал… Мне не послышалось?

Было крайне маловероятно, что группа наткнулась на какого-нибудь местного скульптора. Конечно же, среди жителей Версальского Континента встречались и те, кто обладал навыками ваяния, однако как и магазины по продаже скульптурных инструментов, встреча с ними была редкостью. Тем не менее, вокруг этого старика была такая непринужденная атмосфера, что товарищи невольно задумались, точно ли это простой скульптор.

Та же мысль была и у Ирен, а потому она осторожно спросила

его:

– Сэр, могу я спросить Ваше имя?

– Ну, моё имя довольно распространенное… Меня зовут Герр.

– Ясно.

Виид и остальные всё ещё с подозрением смотрели на старика, поскольку его имя было слишком уж похоже на «Гейхар».

«Ну, это не самая тяжелая задача из всех возможных; есть один быстрый способ всё проверить», – подумала Ирен, после чего произнесла:

– Что ж, буду рада помочь Вам, господин Герр.

Мастер-скульптор, Император Гейхар фон Арпен!

Если этот старик действительно был им, он прямо здесь, на пляже, создаст великолепное произведение искусства.

***

Шкряб-шкряб!

Под осторожными взмахами потертого ножа, блок белого мрамора постепенно приобретал нужные черты.

Скорость, с которой старик орудовал ножом для резьбы, была медленной, но для того, чтобы полностью убедиться в его личности, товарищам потребовалось меньше минуты.

Учитывая невероятную красоту его скульптуры, мерцающую ярким светом, не было никаких сомнений в том, кем на самом деле является пожилой мужчина.

«Как только скульптура Ирен получилась у него такой красивой? Он создал совершенно нового человека!»

«Это Император Гейхар»

«Император, который первым объединил Версальский Континент… И вот, он стоит прямо перед нами!»

«Из-за его прибытия план Виида может пойти наперекосяк… Впрочем, это ведь избавит нас от многих часов лишней работы?»

Увидев живую легенду, каждый из товарищей думал о своём, однако никто из них не был слишком сильно удивлен. С точки зрения удивительных вещей, они жили в гораздо более невероятной реальности, где Виид, которого они встретили вскоре после своего старта в Королевской Дороге, будучи никем, пережил всевозможные тяготы и обрёл высшую степень славы. Это и вправду было настоящее чудо, поскольку они сами стали знаменитыми, просто сблизившись с ним и успешно преодолев все вызовы судьбы, которые ранее считали абсолютно невозможными.

Они отправились назад, в эпоху, в которой жил Император Гейхар фон Арпен, зная, что он находится где-то в близлежащих регионах, а потому встреча с ним не была каким-то совершенно невозможным совпадением.

«Хм-м, это немного портит мои планы», – нахмурившись, подумал Виид. Тем не менее, он всё равно продолжал внимательно наблюдать за скульптурой Императора Гейхара. Вместо того, чтобы придавать скульптуре форму постепенно, Император Гейхар шёл от головы к ногам, детализируя каждую её часть до самого последнего штриха, после чего переходил к следующему элементу, продолжая оставаться полностью погруженным в работу. Однако наиболее примечательной в его скульптурных навыках была максимальная детализация, благодаря которой скульптура выглядела настолько живой, что даже не нуждалась в дальнейшей коррекции.

«Думаю, это будет как минимум Превосходная работа или даже Шедевр»

Излишне говорить, что меньшего от Мастера-скульптора ожидать и не приходилось.

«Ничего. Чтобы получить его благосклонность, мне нужно просто слегка переиграть свой план и остановить морских монстров. Теперь, когда всё зависит от меня, я должен просто уделять ему побольше времени»

Виид подошел к Императору Гейхару и встал чуть ли не впритык к нему. Будто помощник в парикмахерской, он убирал с земли мраморную крошку и подавал императору кисти, чтобы тот счищал со скульптуры пыль.

– Вон тот молоток, будьте добры. Спасибо.

– Всегда пожалуйста, сэр! – ответил Виид таким голосом, который кроме как подхалимским иначе и назвать было нельзя.

В скульптуре императора перемешались различные стили красоты и обаяния; она была настолько впечатляющей, что, казалось, вот-вот оживет и сойдет с постамента. Хоть Ирен и была, конечно же, молодой и вполне привлекательной девушкой, её скульптура являла собой настоящее произведение искусства, которое заставило бы влюбиться в неё любого, кто посмотрел бы на неё.

«Как бы там ни было, она слегка отличается от оригинала»

Настоящий специалист по скульптурному ремеслу сразу мог разглядеть небольшие различия. Например, ноги были немного длиннее, а талия стала более тонкой, чем у её прообраза. Однако император обладал замечательной техникой по раскрытию красоты объекта без внесения каких-либо очевидных изменений.

– Эта леди и вправду восхитительна.

Теперь Император Гейхар использовал нож для резьбы, чтобы вырезать волосы, не забывая при этом уделять много времени и внимания мелочам. Глядя на него, в поте лица трудящегося над произведением искусства, и вправду можно было сказать, что это

настоящий Мастер-скульптор.

«Я знал это. Император был обычным трудолюбивым работягой»

«В этом и заключается весь секрет скульптурного ремесла… Ты практикуешься, практикуешься и ещё раз практикуешься»

«Фу, от него слегка несёт потом…»

Поскольку товарищи Виида тоже были знакомы с этой картиной, они быстро пришли к выводу, что Император Гейхар был всего лишь таким же парнем, как и сам Виид. Они видели его маниакальную страсть и упорную целеустремленность, однако всё-таки сходились на том, что мытье тела – также важная часть повседневной жизни.

– Нам нужно дать название этой работе… Не возражаете, если назову её я? – посмотрев на Ирен, спросил император.

– Нет, сэр.

– Эта скульптура… Что ж, думаю, в её случае лишние эпитеты ни к чему, а потому пусть она будет просто «Статуей Красоты».

Дзынь!

– Завершена работа над Шедевром – «Статуей Красоты»!

Скульптор, прославивший Скульптурное Ремесло на весь Версальский Континент, Гейхар фон Арпен, Мастер-скульптор, вырезал статую прекрасной жрицы, наполнив её теплом своих рук.

– Эффекты:

Скульптура «Статуя Красоты» на протяжении следующего дня увеличивает восстановление Здоровья, Живучести и маны на 40%.

Все характеристики временно увеличатся на 52.

При взгляде на скульптуру, частично повысится текущее значение навыков, связанных со святыми профессиями.

Слава региона, в котором располагается эта скульптура, увеличится на 85, а по прошествии определенного времени это место станет святилищем.

– Вы получили благословление Богини Фреи!

Текущее физическое состояние будет улучшено, а все негативные воздействия – сняты.

Все расовые эффекты будут удвоены.

Находясь вблизи своих спутников, паладин получит прибавку к своим святым навыкам и сможет блокировать с их помощью любые специальные атаки монстров тёмного типа.

– Я благодарен, что такая прекрасная девушка, как Вы, позволила мне сделать эту скульптуру.

– Это мне Вас нужно благодарить за такую красивую работу.

– О, это была огромная честь для старого скульптора применить пару своих весьма заурядных навыков. Я буду помнить этот день всю оставшуюся жизнь.

Казалось, что Император Гейхар пребывает в наилучшем расположении духа. И вот, посмотрев на Беллот и Хварен, он предложил:

– Не могли бы вы, дамы, стать моделями для моих следующих работ? Это было бы огромной честью для старика.

– Конечно.

– Я с радостью!

Обе девушки с энтузиазмом приняли его предложение. Популярность, которую они получали от участия в приключениях Виида, могла легко превзойти многих известных знаменитостей. Видео, на котором запечатлится процесс создания их скульптур, наверняка распространится по всему миру. Кроме того, стать моделями для императора означало автоматическое освобождение от адской работы по плетению сетей.

А пока Император Гейхар работал над скульптурами Беллот и Хварен, в голове молча смотревшего на них Виида разрабатывался ещё один трюк.

***

– Друзья, не могли бы вы наловить для меня рыбы, и побольше? Я должен начинать заниматься приготовлением ужина, – произнес Виид, обращаясь к Пэйлу и Зефи.

– Ну, мы ведь всё ещё заняты этими стальными сетками…

– Вам больше не нужно об этом беспокоиться.

– Хорошо!

– А ещё мне нужно немного оленины, а также мяса кабана и птицы. Сегодня вечером у нас будет праздник.

В то время как его спутники охотились на животных, Желтоватый и Золотой Человек занялись сбором диких трав. Вскоре после этого Пэйл и Мейрон принесли пару пойманных оленей, зайцев и птиц, а также разнообразное множество вкусных морепродуктов, в число которых входили белые снежные крабы и креветки, не говоря уже о рыбе.

– Я могу сделать с этим абсолютно любое блюдо.

Его текущее значение навыка Готовки находилось на 2-ом продвинутом уровне. Он уже знал, как вывести глубокий аромат из любого продукта, и теперь в его распоряжении были вкуснейшие ингредиенты первого и второго сортов.

Заручившись кое-какой помощью Сурки, которая с недавних

пор стала интересоваться кулинарией, Виид начал готовить всевозможные деликатесы. Он кипятил, варил, жарил, тушил и парил. Вскоре на пляже был размещен огромный стол, на котором выстроилась целая сотня разных блюд.

– Это немного, но, пожалуйста, угощайтесь.

Глаза императора, у которого был тяжелый день, насыщенный беспрестанной работой над скульптурами, наполнились изумлением.

– Эти… Эти блюда просто великолепные. Я могу сказать это по одному только запаху.

Тем временем Виид с впечатляющей ловкостью подбрасывал над сковородкой корейские блинчики. С каждым движением его запястья, пламя, достигавшее в высоту почти метра, вспыхивало ещё сильнее.

– Это всего лишь моё маленькое хобби, которым я изредка занимаюсь, чтобы скоротать время. Оно ничто по сравнению с бессмертной ценностью Скульптурного Ремесла как искусства выражения красоты.

– Рад слышать, что Вы понимаете ценность скульптурного дела.

– Я сам скульптор. Я всю свою жизнь преданно шёл по пути этой профессии.

– В самом деле? Скульптурное Ремесло – это очень сложная для освоения техника. Я очень впечатлен, что такой молодой человек, как Вы, так усердно практикуется в ней.

Виид забросил тему скульптурного искусства в качестве приманки, чтобы подцепить внимание императора, и Гейхар клюнул на неё, как голодный крокодил.

– Откровенно говоря, я никогда не считал, что Скульптурное Ремесло – чересчур сложное.

– Что? Значит, Вы думаете, что ваять – легко?

– Нет. Однако это искусство, которое всегда приносит мне море удовольствия. Каждый день, который я провожу, давая жизнь сформировавшимся у меня в голове образам, наполнен необыкновенным счастьем. Скульптор должен научиться любить всё сущее в этом мире путём страсти и настойчивости, не так ли?

Этими несколькими фразами Виид с ног до головы оклеветал свой первый год в Королевской Дороге, в течение которого он постоянно ворчал о своей бесполезной профессии.

– Это хорошие слова. Я тоже хотел бы поделиться с Вами своими соображениями.

– И мне хотелось бы кое-чему у Вас научиться. Я буду очень признателен, если Вы научите меня всему с нуля, начиная с того, как правильно держать долото.

Виид наполнил тарелку большой кучей креветок и протянул её императору.

– Мне стыдно предлагать Вам такую скромную еду, но, пожалуйста, не откажите в любезности попробовать её.

Император Гейхар без малейших подозрений принял тарелку.

Тем временем, у наблюдавших за этим процессом товарищей моментально укрепилась вера в Виида.

– Готов поспорить, что этот Император Гейхар скоро станет ещё одним рабом Виида.

– Да. Ловушка захлопнулась ещё в тот самый момент, когда он только подошел к нам. Гейхар фон Арпен станет очередным Хестигером.

Невероятная способность Виида наращивать степень близости даже с легендарными героями Версальского Континента путем уговоров и лести… После того, как он прославился на всю Королевскую Дорогу и стал сверх-популярным, Виид практически не применял её, но теперь, когда он спустя долгое время вновь воспользовался этим особым талантом, его товарищи полностью убедились в том, что уже с завтрашнего дня Император Гейхар фон Арпен сам охотно станет объектом эксплуатации.

– М-м-м, эти блюда из морепродуктов просто божественные!

– Кь-йа-ах! Давненько я так вкусно не кушала.

– Это настоящий званый ужин. Вечеринка на пляже под лучами заходящего солнца…

После долгих часов тяжелого труда еда казалась товарищам ещё более вкусной, чем обычно. Во время поедания разнообразных деликатесов они наслаждались прекрасным видом на коралловый риф. Приправленный Рак закупил достаточное количество пива в близлежащих деревнях, а Ромуна, которая хоть и специализировалась на магии огня, знала несколько ледяных заклинаний и охладила пиво до нужной температуры.

Пэйл и Мейрон со стаканами в руках сидели на морском берегу и тихо перешептывались.

– Это наш маленький праздник… Эх, если бы каждый день был как сегодняшний…

– Мне кажется, любой поход с Виидом приносит незабываемое удовольствие. После этого у нас будет битва и новое захватывающее путешествие. Кроме того, разве после окончания войны с Гильдией Гермес не будет ещё много таких дней?

– Будет, наверное.

– Но что делать, если мы проиграем?

От этого неожиданного вопроса Сурки над столом повисла непродолжительная тишина, поскольку никто не знал, что

ответить. Если они проиграют в грядущей войне, то непременно станут предметом суровой мести Гильдии Гермес, а это значило, что они больше не смогут продолжать играть в Королевскую Дорогу.

– Что ж, мы можем перебраться на какой-нибудь необитаемый восточный остров или в один из тех небесных городов авиаков, – улыбнувшись, ответил Приправленный Рак.

– Э-эх, может и так.

Чувствуя тревогу и беспокойство других товарищей, Мейрон нерешительно открыла рот и произнесла:

– Я должна держать это в секрете, но мне есть что вам сказать.

– А-а?

– Судя по всему, все телестанции решили стать на сторону Виида.

А затем Мейрон сообщила своим товарищам о недавних изменениях в атмосфере внутри КМС Медиа.

– Около трех дней назад Виид пригласил главного директора моей компании на ужин.

– И-и?

Даже Зефи, который практически не интересовался политическим климатом Версальского Континента, отставил в сторону свой бокал пива и присоединился к разговору.

– Ну, видимо, Виид угостил моего начальника и всех других директоров миской рамена…

– Это классический Виид.

– Говорят, он даже потрудился положить яйца.

– Кха-кха!

– Так или иначе, я точно не знаю, о чем они говорили во время этого званого ужина, но после того дня все телестанции стали транслировать различные приключения Виида практически в режиме 24/7. Включая конкретно это.

На каждом телеканале, связанном с Королевской Дорогой, стали говорить исключительно о Вииде.

– Но разве это не потому, что очень скоро должно произойти сражение на Гарнавской Равнине, а также потому, что он отправился в прошлое на очередное приключение? – спросил порядком озадаченный Рак.

– Конечно, именно так зрители и думают. Но люди, работающие на телестанциях, сосредоточены на редактировании видеороликов приключений Виида в как можно более позитивном свете.

– Ну, это потому, что он очень популярен среди игрового сообщества… А ещё КМС Медиа имеет довольно тесную связь с

Виидом… Не так ли?

– Но как насчет того, что они решили переконфигурировать все прошлые видеоролики приключений и поставить их на постоянные повторы, при этом каждый раз намекая, что именно ему удалось уберечь континент? Для сравнения, любые упоминания о Гильдии Гермес были уменьшены до менее чем половины от первоначальных пропорций. Даже когда они вспоминают о ней, как правило, это делается с целью напомнить людям об их прошлых злодеяниях.

– Звучит немного странно.

– И это происходит не только в КМС Медиа. Аналогично себя ведут и другие телестанции. Я думаю, что Виид пытается через трансляции перетянуть на свою сторону настроение масс.

– …!

На остальных товарищей внезапно снизошло озарение.

Использование средств массовой информации, чтобы взять под контроль общественный настрой ещё до начала войны!

Если большинство людей из сообщества Королевской Дороги будут уверены в победе Виида, они, естественно, без раздумий встанут на сторону Королевства Арпен, что, в свою очередь, резко увеличит боевую мощь королевства. Это означало, что желаемый результат станет более вероятным.

– О, боже…!

– … У меня мурашки по коже от мысли о чем-то подобном.

А затем друзья перевели взгляд на Виида, который тем временем ухаживал за императором.

– У-хе-хе-хе-хе-хе-хе, – мирно посмеивался их товарищ, всем своим видом показывая, что готов отдать Гейхару даже последнюю рубашку.

«Он определенно знает, как оставаться на вершине социальной жизни»

«Я помню, как он говорил, что научился манипулировать средствами массовой информации во время работы в качестве разносчика газет. Я думал, что это всего лишь шутка, но теперь мне стало понятно, что он говорил чистую правду»

Можно сказать, что Виид – это результат того, что вы получаете после объединения искусства тяжелого ручного труда и социальных навыков.

Глава 4: За это прекрасное море. Эпизод 7-ой.

Когда всеобщее настроение поднялось до нужной кондиции, Виид подозвал к себе Желтоватого и Нила.

– Му-у-у-у-у…

– Я так устал. Хозяин, могу я хоть сегодня немного отдохнуть?

Оживленные скульптуры начали жаловаться ещё прежде, чем получили задачу.

– Позвольте мне представить Вам; обе эти скульптуры – моё собственное творение.

Порядком удивленный Гейхар тут же поднял голову.

– Скульптуры? Вы имеете в виду, что они…?

– Да. Я даровал им жизнь.

– Даровали жизнь…? Но ведь это моя специальность. Как Вам удалось использовать это умение?

В ответ Виид провел руками по своей потертой одежде начинающего авантюриста; это был один из запланированных шагов, призванных завоевать благосклонность императора и выжать из него всё до последней капли.

– Думаю, пришло время представиться, учитель.

– Учитель? Что Вы имеете в виду?

– Ваше Императорское Величество, Гейхар фон Арпен, я – Ваш ученик из будущего, которому однажды посчастливилось наткнуться на оставленную Вами рукопись, побудившую меня стать скульптором.

У изумлённого Гейхара отвисла челюсть. А затем Виид принялся рассказывать ему одну очень старую историю.

Его путь в качестве скульптора начался в месте под названием «Логово Литварт». С учетом всего произошедшего и вправду можно было сказать, что истинным наставником Виида был именно Император Гейхар.

– Просто немыслимо… Так ты стал скульптором после прочтения моего письма?

– Да, это была профессионально написанное послание, которое сразу же захватило мой разум.

В качестве доказательства Виид достал пергаментный свиток, который всё это время хранил у себя. Он никогда ничего не выбрасывал, даже если это была какая-то старая бесполезная вещица. Что касается этого письма, он давным-давно закинул его в один из дальних углов Черного Замка и лишь недавно отыскал специально для этого приключения.

[Письмо от легендарного императора будущим поколениям.

Меня зовут Гейхар фон Арпен, император, которому впервые за всю историю удалось объединить Версальский Континент. Однако сперва я хочу признаться, что последние дни моей жизни не были наполнены счастьем, поскольку никто так и не понял моих мук и моего таланта. Почему никто так и не смог осознать величия моей профессии? Почему люди презирали и отвергали её

как какую-то бесполезную трату времени? Ослепленные предрассудками, никто даже не попытался понять истинные намерения, лежащие в основе моего выбора; они не проявили готовности продолжать моё наследие в качестве скульпторов. Даже мои собственные дети не стали исключением – глупцы и невежды! Они не заслуживают того, чтобы стать моими преемниками. Вот почему я оставляю все свои секретные скульптурные техники здесь, в этом месте].

Письмо было полно жалоб, а также негодования в сторону его детей.

– Хм-м, это действительно похоже на мой почерк.

– Да. Меня всегда интересовало скульптурное искусство и, прочитав Ваше письмо, я сразу же принял решение стать представителем этой профессии.

– Значит, ни один из моих собственных детей так и не стал преемником моего наследия…

– Я мало что знаю об этом, но так написано в письме.

Несмотря на классический способ стать ближе друг с другом, перемывая кости кому-то другому, в данном случае пользоваться им было весьма и весьма неразумно, поскольку предметом злоязычия становилась семья одной из сторон. Поначалу это могло принести какой-то эффект, но в конце концов человек гарантировано бы разозлился на оскорбления по отношению к его родственникам.

– После того, как письмо Вашего Величества открыло мне глаза на скульптурный мир, я пережил так много боли и страданий… Кх-м-м, я имею в виду, что прошел через огромное количество чудесных приключений, беспрестанно испытывая кипящую страсть в своём сердце. Мне довелось побывать в самых разных уголках Версальского Континента, где я узнал о Скульптурном Ремесле ещё больше.

Выслушав объяснение Виида обо всём, что произошло, Император Гейхар кивнул.

– Сила скульптурного искусства действительно велика. Путешествие во времени само по себе – не особо трудная задача, если человек обладает бесконечными возможностями Скульптурного Ремесла.

– Конечно. А Оживление Скульптуры – лучший навык, который у Вас есть, – ответил Виид, обильно смачивая губы слюной.

– Ты понимаешь, что, хоть все боевые навыки и достаточно просты в освоении, создание жизни – это то, на что способен только бог? Искусство – единственная сила, пределы которой не поддаются оценке.

– Вы абсолютно правы. Именно так я всегда и говорю другим людям. Скульптурное Ремесло – это техника вечности.

– Кажется, мы и вправду говорим на одном языке. Неужели это потому, что ты мой ученик?

– Ваше Величество, позвольте мне наполнить Ваш бокал!

– Нет необходимости в таких формальностях; зови меня просто учителем.

Виид прогуливался вместе с Императором Гейхаром, наслаждаясь пивом и закусками.

– Кстати, вы могли бы встретиться со мной сразу же после того, как пришли. Зачем вы решили остаться в этом месте?

– Через несколько дней произойдет вторжение монстров… Вторжение, из-за которого это прекрасное море будет уничтожено.

Затем Виид добавил еще несколько фактов о предстоящем нападении монстров на великий коралловый риф. Слушая своего собеседника, глаза Гейхара прищурились, а на его лице появилось подозрение.

– Вторжение и разрушение. Но разве это единственные причины, по которым вы хотели встретиться со мной?

– Учитель, я хотел найти Вас, чтобы попросить о помощи. Однако я был обеспокоен тем, что мы не сможем получить аудиенцию у самого Великого Императора… Поэтому мы решили остановить вторжение монстров, присоединившись к Вашим войскам, хотя, конечно, это сущий пустяк…

– Это очень похвальное решение. Именно такого отношения я и ожидал от своего ученика.

– Ху-хе-хе-хе-хе.

Император Гейхар был достаточно легкомысленным и вполне восприимчивым к лести.

«Можно было так не волноваться. По одному только письму, которое император оставил для будущих поколений, я должен был догадаться, что он окажется самым обычным человеком»

Медовые слова Виида были поглощены императором так же быстро, как дешевый растворимый кофе кипятком. Таким образом, со следующего дня Гейхар фон Арпен присоединился к остальным авантюристам для предотвращения вторжения монстров.

– Оживленные скульптуры… После того, как я наделил их жизнью, они живут как свободные существа. Но сегодня я попрошу их помочь нам.

– Да, учитель.

А затем Император Гейхар фон Арпен дунул в блестящий горн, вызвав тем самым скульптурных существ, обитающих в

близлежащих регионах.

Каждый день на побережье стекались тысячи существ, отвечая на призыв своего создателя.

В первый день подкрепление состояло в основном из мелких животных, похожих на енотов или барсуков.

– Хозяин! Хозяин!

– Хр-хр-хр, а вот и я!

Эта раса существ носила название бороксов, и сразу же после своего прибытия съела большее количество пойманной Зефи рыбы.

– Грядёт битва, – обратился к ним Император Гейхар.

– Хр-хр-хр. Звучит страшно! Мне страшно!

– Наши враги – рыбы.

– Еда! Мы съедим их!

Виид подумал, что прибывшие в первый день существа были совершенно бесполезны.

«Они маленькие, слабые и потребляют много еды. Это худшее сочетание, которое только можно придумать»

На следующий день на побережье прибыли различные виды травоядных животных, в том числе крошечные создания, похожие на кроликов. К счастью, они не нуждались в пропитании, поскольку самостоятельно кормились в близлежащем лесу. Однако всё ещё было неясно, смогут ли они присоединиться к битве.

«Лучшие оживленные скульптуры – это те, которые могут эффективно выполнять любые поставленные задачи и знать, как правильно исполнять приказы. Глядя на их милый внешний вид, мне кажется, что лучше всего эти маленькие создания подойдут для использования в индустрии мягких игрушек»

Но по мере того, как разочарование Виида росло, появилась ещё одна группа оживленных скульптур, на этот раз состоящая из внушительного вида существ, похожих на крокодилов.

– Мы ответили на зов, Ваше Величество.

– Очень скоро состоится битва. Ваша задача – защитить море.

– Да, мой император!

Это были полноценные боевые подразделения, состоящие из весьма стойких солдат, которых называли крокосами. В исторических справочниках об Империи Арпен неоднократно упоминалось, что они обладали крепчайшей шкурой и огромной силой.

Легион крокосов, вооруженных мечами и щитами!

Данные боевые подразделения были способны пробираться через реки и болота, что придавало им высочайшую мобильность.

Изучая все оживленные скульптуры, вызванные Гейхаром фон

Арпеном, Виид попытался определить вкус императора.

«Сначала мыши и кролики, а теперь и крокодилы. Может быть, он любит животных? Безусловно, император – действительно странный человек, как и говорится в некоторых старых записях»

Лесть была тонким искусством, которое требовало тщательного изучения предмета воздействия. Виид сознательно держал рядом с собой крокодила Нила, чтобы потворствовать вкусу императора.

– Эти крокодилы и вправду выглядят очень внушительно, – вкрадчиво произнёс он.

– Ты действительно так считаешь? На самом деле это мои неудачные работы.

– Что?

– Да, я ваял их на пьяную голову, когда плохо соображал, что делаю. Однако они обладают способностью очень быстро размножаться. Вот почему сейчас их стало так много.

Тёмное пятно в истории скульптурного искусства!

Ни один скульптор не мог быть полностью удовлетворен каждой своей работой, как и в случае с представителями любой другой творческой профессии.

А со следующего дня начали проявлять себя главные силы Империи Арпен.

В небе над побережьем появился эскадрон летающих существ, размерами не уступавших драконам. Они обладали длинными острыми клювами, крепким торсом и мощными лапами. Они были огромными, но в то же время весьма проворными; это и вправду была раса, созданная исключительно для сражений.

– И как Вы называете этих птиц?

– Это бараги. Разве они не симпатичные?

Бараги!

Согласно историческим сводкам, они были свирепыми монстрами, которые даже во сне могли с легкостью прикончить виверну или грифона. Это были легендарные существа, которые, как известно, во время эпохи войн уничтожили несколько городов, и которых в настоящее время насчитывалось не более тридцати особей.

– И сколько сейчас бараг проживает на континенте?

– Точно не знаю. Я сделал эти скульптуры, когда ещё был ребенком… Наверное, сейчас их около тысячи.

«Имея таких монстров на своей стороне… Неудивительно, что ему удалось объединить весь Версальский Континент. Конечно, каждый ребенок дорог своим родителям, но некоторые дети рождаются куда более компетентными, чем другие…», –

мысленно пробормотал Виид.

Если бы эти бараги расправили свои крылья и начали охоту на людей, то на карту была бы поставлена судьба всего человеческого рода…

Неизвестно, чем руководствовался Император Гейхар во время создания этих «симпатичных» монстров, но они явно находились на самой вершине пищевой цепочки.

***

И вот, наступил тот день, когда должны были появиться морские монстры.

Вблизи береговой линии начали скапливаться перепуганные косяки рыб, что вскоре привело к появлению информационного сообщения.

Дзынь!

– «Нападение Пораттов»!

Монстры, сожравшие всё живое в океанских глубинах, ищут новую добычу! Их текущая цель – Риф Вульхофф, славящийся богатой флорой и фауной.

Объедините свои силы вместе с оживленными скульптурами Империи Арпен и помешайте пораттам уничтожить коралловый риф!

Уровень сложности: А.
Награда:
Очки достижения в Империи Арпен.
Ограничения:
Историческое приключение.

Как и ожидалось, появилось задание.

– Не так уж и плохо.

Одновременная охота и выполнение задания было для авантюристов вполне обычной практикой.

Также, в знак своей доброй воли, Император Гейхар согласился предоставить им часть принадлежавшей ему экипировки.

– Ваша одежда и оружие выглядят довольно изношенными. Используйте вот это. В конце концов, вам предстоит сражаться за жителей моей империи.

То, что одетый в лохмотья император вытащил и предложил товарищам, было одним из самых высококлассных предметов гномьей работы.

· Меч Славы и Справедливости.

· Багровый Бронзовый Доспех.

· Броня Звёзд, Ветра и Облаков.
· Щит Глубокого Подземья.
· Морские Сапоги.
· Кольцо Повелителя.

Большая часть экипировки имела ограничение чуть ли не в 500-ый уровень, что автоматически ставило её на порядок выше той, которой пользовались Пэйл, Ромуна и некоторые другие. Впрочем, в этом не было ничего удивительного, ведь в настоящее время Император Гейхар был самым богатым человеком на всём Версальском Континенте.

Приправленного Рака и Питона вполне удовлетворяла их собственная старая экипировка, поскольку они предпочитали использовать то, к чему уже привыкли их руки.

Сурка же всё-таки взяла несколько предметов из коллекции императора, после чего спросила:

– Ваше Величество, Вы всегда с собой носите столько предметов?

– Кхм, это далеко не всё интересное, что есть в моей сумке. Хочешь взглянуть?

И вот, из очень потрепанной кожаной сумки императора на свет появилось ещё несколько предметов.

· Легендарные Доспехи Минедрина.
· Легендарный Небесный Меч.
· Легендарный Меч Дракона.
· Легендарное Копьё Дрожащей Земли.
· Гремящий Лук Мирового Древа.
· Пронзающий Лук Солнца.
· Двуручный Меч Императора Арпена.
· Посох Абсолютного Пламени.

Великолепная коллекция оружия, окутанная яркими аурами! Все до единого товарищи были полностью поглощены изучением этих драгоценных предметов.

– Во-о-о-о-о-оу…

– Невероятно.

– Каждое из них – настоящее сокровище с ограничениями в 600-ый и даже в 700-ый уровень. Так много легендарного оружия в одном месте…

Голос Виида вдруг сделался очень низким и тихим.

– Как Вы всё это получили?

– О, кое-что из этого было преподнесено мне в качестве даров, в то время как остальное я получил во время приключений со своими друзьями.

Такова была сила императора всего континента.

– Ясно, ясно.

Рука Виида непроизвольно легла на Меч Лоа. В этот момент он забыл даже о самом существовании Гильдии Гермес, не говоря уже о битве на Гарнавской Равнине. Казалось, он был готов похоронить тело императора в каком-нибудь безлюдном месте и скрыться при помощи Ваяния Путешествия.

«Некоторые из этих легендарных предметов будут навсегда потеряны в истории, если, конечно, я их не спасу»

Вполне естественно, что когда глаза Виида упали на имущество императора, его тут же ослепила неудержимая жадность.

Однако, пока он подыскивал подходящую возможность нанести Императору Гейхару удар в спину, Мейрон быстро подошла к нему и спросила:

– Виид, у тебя ведь скоро интервью с КМС Медиа, верно?

– …

В тот момент, когда Виид услышал слово «КМС Медиа», он сразу же опомнился.

«Я сейчас в прямом эфире. В эфире. За тем, что я делаю, наблюдает по меньшей мере сто миллионов зрителей. Тем не менее… Даже если я не оправдаю их ожиданий прямо сейчас, то как только я обеспечу работу всех механизмов, они…»

Даже после того, как Виду напомнили о пристальном внимании со стороны множества телестанций, жизнь императора Гейхара всё ещё продолжила оставаться в серьезной опасности.

Однако, пока Виид пребывал на грани продажи своей совести в обмен на легендарные предметы, настала очередь вмешаться Питону.

– Кстати, Ваше Величество, этот двуручный меч предназначен для Вашего собственного использования? – спросил Питон, указывая на самый большой меч среди кучи прочего оружия.

– Да, в качестве хобби я научился немного им пользоваться, – улыбнувшись, кивнул Гейхар.

Наконец, мозг Виида, парализованный жаждой сокровищ, вновь стал функционировать.

«Точно, Император Гейхар был мастером меча… Точно так же, как и Захаб»

И вправду существовали записи, в которых упоминалось, что Гейхар когда-то овладел техникой Владения Мечом, хоть это и было очень давно.

– Итак, я полагаю, Вы очень хорошо владеете этим оружием? – продолжил развивать эту тему Питон.

– Нет.

– … Что?

– Я и вправду раньше довольно часто размахивал этим мечом, но моя сила упала за то время, пока я воспитывал своих детей.

Штрафом за применение Оживления Скульптуры было существенное уменьшение уровня. Некогда Гейхар был замечательным мечником, но, несмотря на то, что его техника так же и осталась на мастерском уровне, сила императора ослабла. Вместо этого Гейхар фон Арпен был окружен чудовищными барагами, медленно мигающими своими гигантскими глазищами. И если вероятность того, что Виид сумеет убить императора, используя свой Меч Лоа, была довольно высокой, репрессии, с которыми он столкнётся после убийства, стали бы чрезвычайно проблематичными.

«Сплошные расстройства…»

Несмотря на это, Виду в конце концов удалось восстановить своё здравое мышление, на время помраченное легендарными предметами.

– Что ж, тогда начнем охоту.

– Хорошо!

Когда к ним присоединился Император Гейхар фон Арпен, Виид и остальные прекратили все свои поверхностные приготовления. Их первоначальный план состоял в том, чтобы сплести стальные сетки и попытаться заблокировать продвижение хотя бы части сильных пораттов, а также купить немного времени, воспользовавшись Ваянием Природного Бедствия и другими навыками. Учитывая невероятно высокое Здоровье морских монстров, а также их привычку скрываться под водой, когда они чувствовали угрозу, эта битва обещала быть нелегкой. Но после того, как прибыла армия оживленных скульптур, служащих Императору Гейхару, их план трансформировался в лобовое столкновение.

Кроме того, даже непосредственно в сам день битвы продолжали прибывать подразделения оживленных скульптур.

Глядя на них, Виид указал в сторону гигантских монстров, слепленных из чистого белого снега.

– Что это?

– Это снеговики. Я сделал их для своей дочери.

– … Ясно. И Вы говорите, что они могут…двигаться?

– Да. Зимой они патрулируют имперские границы.

Высота одного такого снеговика с метлой составляла не менее 180-и метров. Их морозное дыхание создавало порыв ужасного холода, замораживающего деревья и землю. Один только вид этого монстра-снеговика, одним шагом преодолевавшего десятки метров, вероятно, вызвал бы у ребенка бессонницу на несколько ночей.

Разнообразие скульптур императора действительно впечатляло: одни были ужасны настолько, что вызвали бы икоту у совершенно здорового человека, в то время как другие были крошечными и милыми созданиями.

– Должно быть, Ваша дочь их очень любила.

– О, да, она любила их. Я слышал, что с тех пор, как она впервые увидела этих снеговиков, она начала есть кашу без каких-либо жалоб и даже перестала капризничать.

– Ещё бы…

Армия скульптур, вызванная Императором Гейхаром, рассредоточилась вдоль береговой линии. Основная её часть состояла из солдат-крокодилов, которые были похожи на Нила, но также можно было увидеть и различные подвиды расы авиаков. Самыми внушительными из них были гигантские оживленные скульптуры, вырезанные из металла, дерева, воды и даже огня.

Были даже бронзовые великаны, чьи тела блестели под солнечными лучами.

– А здесь и вправду много больших парней.

– Вам не кажется, что чем они больше, тем милее кажутся? Более мелкие получились слишком мрачными.

Легион скульптур размером в сто, двести и триста метров… Как только эти существа начинали двигаться вперед, у любой другой человеческой армии попросту не было иного выбора, кроме как сдаться, даже не сразившись.

Глава 4: За это прекрасное море. Эпизод 8-ой.

«Вот значит как он объединил Версальский Континент», – подумали товарищи, глядя на бараг, сообщивших о приближении морских монстров.

– Что ж, тогда начнём.

– Так точно, учитель! Снеговики, вперёд!

Армия снеговиков начала маршировать прямиком в океан. Их задача состояла в том, чтобы создать ледовый барьер вне коралловой зоны и удержать пораттов.

– Таким образом, мы сможем остановить всех пораттов, которые не могут летать.

– Да, тогда давайте перейдем к следующей части плана.

План боя, который учитывал характеристики различных типов оживленных скульптур, был разработан Виидом. Снеговики должны были заморозить отдаленную часть моря и создать айсберги, оставив несколько узких путей по льду, где их будут поджидать элитные солдаты, включая легион крокосов, задачей которых будет выслеживание и преследование тех пораттов, которым удастся проплыть дальше.

– Полагаю, наилучшим средством для противостояния высшим пораттам станут бараги?

– Конечно.

Виид и его спутники забрались на спины бараг вместе с Императором Гейхаром. Полёт на хищных птицах с их широко распростертыми крыльями был по-настоящему опасным. Они с пугающей скоростью пролетели над поверхностью моря и вскоре отыскали своих врагов далеко за пределами изумрудного моря кораллов.

– Цели в зоне видимости!

Гигантские крылатые морские змеи, которых называли высшими пораттами, парили прямиком в небе. Одних лишь этих летающих монстров, вселяющих благоговейный трепет, насчитывалось более ста пятидесяти.

Само море также кишело серебристо-белыми пораттами. Рой бесчисленных монстров то и дело выпрыгивал над поверхностью воды, держа курс в сторону далёкого берега.

– Начинаем охоту! – использовав Рёв Льва, прокричал Виид.

Как только бараги подлетели достаточно близко, чтобы поратты оказались в радиусе поражения, они мгновенно выдохнули потоки пламени. Мгновенье, и огонь покрыл собой весь небосвод.

– Ку-гра-а-а-а-а-а-ах!

Высшие поратты бросились врассыпную, пытаясь уклониться от атаки, но около пятнадцати из них были охвачены пламенем и рухнули в море. Однако даже те, которые были сбиты, всё-таки выжили и вскоре снова взлетели вверх. Это была вовсе не та разновидность монстров, над которыми можно было потешаться, что подтверждалось их способностью вселять ужас в сердца всех без исключения моряков. Каждый из них представлял собой

монстра класса босс, чья сила превосходила даже мощь костяного дракона. А особенно стойкими их делал огромный запас Здоровья, характерный для всех гигантских морских существ.

– Они приближаются!

Бараги чувствовали определенную неуверенность, но они находились под командованием Виида, опытного бойца, который прошел через огонь, воду и медные трубы.

– Мы не будем сражаться с ними в полностью открытом лобовом бою. Поднимитесь как можно выше!

Согласно приказу Виида, бараги начали набирать высоту. Высшие поратты немедленно бросились следом за ними, и завязалось ожесточенное сражение.

– 2-ой отряд, поверните направо!

Шесть бараг изменили свой курс, полетев по широкой дуге.

– 3-й отряд – влево. 4-й отряд, через 5 секунд отступайте.

Группы бараг маневрировали в воздухе в полном соответствии с командами Виида. Поскольку оживленные скульптуры обладали умеренным уровнем Интеллекта, у них не возникало никаких трудностей в исполнении приказов. Кроме того, подавляющие Лидерство и Харизма Виида вызывали абсолютное повиновение даже у солдат, которые впервые взяли в руки оружие, а его скульптурная профессия позволяла барагам чувствовать себя рядом с ним максимально комфортно.

– Бесполезно убегать от нас. Мы съедим вас всех!

– Гру-у-ух! Гру-у-у-у-у-ух!

Высшие поратты, с их ненасытным обжорством и желанием убивать, преследовали рассеявшихся бараг, однако они не были распределены на небольшие группы, а потому не могли действовать так же эффективно. Более пятидесяти высших пораттов погналось за 2-ым отрядом, который отделился от основного корпуса, что в конечном итоге рассредоточило их силы, оставив лишь три-пять пораттов против основной части ударных войск.

– Контратака!

Получив новый приказ, бараги тут же развернулись. Воспользовавшись своим подавляющим количеством, они обрушились на врагов, погрузив их в волны пламени. Бараги и высшие поратты вцепились когтями друг в друга, распыляя огонь и яд.

Однако, поскольку бараг осталось намного больше, они смогли практически беспрепятственно одолеть своих врагов.

– Ну что, позабавимся немного?

Виид вытащил Меч Лоа и бросился вперед. Сделав пару шагов по спине своей бараги, он прыгнул сначала на её переднюю

лапу, затем на крыло, после чего приземлился на голову высшего поратта и вонзил в неё свой клинок.

– Вы атаковали высшего поратта!
Вы нанесли 29,291 урона!
Поскольку Вы сражаетесь с гигантским монстром, урон увеличился в три раза.
Максимальный запас Здоровья противника был частично уменьшен.

– Вы нанесли критический удар!
Защита высшего поратта была частично ослаблена.

Меч Лоа был особенно ценен при охоте на крупных монстров. Еще одной причиной повышенного урона являлась новоприобретенная экипировка, такая как шлем и перчатки, которые увеличивали эффект атакующих навыков.

– Наглый человечишка! Ты не сможешь заставить меня чувствовать боль таким немощным ударом!

Так как высшие поратты находились над одном уровне с боссом, раненный монстр начал говорить с Виидом на человеческом языке.

– Ничего, после хорошего избиения ты по-другому заговоришь.

Ещё одна атака Виида пришлась в то же самое место, что и предыдущая. Несмотря на то, что существовал соответствующий навык, носящий название «Техника ударов в одну точку», на самом деле это просто означало, что нужно было продолжать бить в одно и то же место.

– Вы нанесли критический удар!
Урон увеличился на 38%.
Защита высшего поратта была частично ослаблена.

– Вы нанесли критический удар!
Урон увеличился на 92%.
Защита высшего поратта была частично ослаблена.

– Вы нанесли критический удар!
Урон увеличился на 145%.
Защита высшего поратта была частично ослаблена.

– Вы нанесли критический удар!
Урон увеличился на 198%.
Защита высшего поратта была частично ослаблена.

– Ку-гра-а-а-ах!

Не было ещё такого монстра, который бы после столкновения с техникой ударов в одну точку остался целым и невредимым. В сочетании со спецэффектом Меча Лоа, который ослаблял защиту монстра всякий раз, когда происходил критический удар, общая сумма наносимого урона была попросту огромной.

– Прочь с моей головы, букашка!

Высший поратт попытался стряхнуть с себя Виида, но тот не сдвинулся с места ни на дюйм. Великан смог бы воспользоваться руками, чтобы избавиться от Виида, но большинство атакующих средств поратта были бесполезны против человека, который оказался прямо у него на макушке.

Также высший поратт страдал от когтей и клюва бараги, которая напала на него спереди. Даже с огромным Здоровьем и Живучестью, гигантский морской монстр не мог долго противостоять такой скоординированной атаке.

– Ты пожалеешь об этом, человек!

Высший поратт отбросил от себя барагу и глубоко вдохнул; он готовил своё Дыхание –самую сильную наступательную атаку.

– Я заставлю тебя заплатить за своё безрассудное нападение!

Как бы монстр не продолжал ему угрожать, Виид продолжал наносить удары по голове монстра; пока он сохранял свою позицию, ему не нужно было беспокоиться о том, что его заденет Дыханием.

– Вы нанесли критический удар!
Урон увеличился на 198%.
Защита высшего поратта была сведена к минимуму.

Тем не менее, нельзя было так просто убить сверхъестественное морское чудовище. И вот, уста высшего поратта заполнились мерцающим светом.

– Тебе конец!

Змееподобный монстр начал кружиться в воздухе, переворачиваясь и кувыркаясь, будто бы выполнял сложный акробатический трюк.

– А ну сейчас же слезь с меня!

Тем не менее, Виид продолжал крепко держаться за чешую монстра, постепенно сокращая оставшееся Здоровье высшего

пораттa. Как только у него появлялся шанс, он непременно производил атаку, или даже две.

– Врассыпную! Повторное построение по окончанию маневра!

Тем временем Пэйл, который выполнял роль помощника командира, руководил остальными отрядами бараг.

– Высокоскоростной маневр! Мы должны оторваться от преследующих нас врагов!

Он отвлекал других пораттов, чтобы те не обратили внимание на Виида.

– Взрывная Стрела!

Выпускаемые Пэйлом стрелы, похожие на сверкающие лучи света, пронзали само небо.

– Взрывная Огненная Сфера!

Волшебные атаки Ромуны тоже великолепно себя проявляли даже несмотря на то, что их разрушительная сила была не особо высокой. Поскольку высшие пораттs были особенно уязвимы для огня, даже её относительно слабые заклинания хорошо воздействовали на монстров – они извивались от боли даже тогда, когда фактический урон, наносимый их Здоровью, составлял менее 0,1%.

– Хе-хе, это очень весело!

– Давайте уже заканчивать этот бой!

Питон и Приправленный Рак летели каждый на своей бараге, вгрызаясь в тела высших пораттов. Они имитировали боевой стиль рыцарей драконов, при этом не решаясь запрыгнуть прямо на спины крылатых пораттов, как это сделал Виид. Наблюдая за его техникой боя, они быстро поняли, насколько нелегко цепляться за гладкое тело морского чудовища.

«Я бы, конечно, мог потягаться с ним в силе, но такая безрассудная атака… Хм. Наверное, Виид настолько силен потому, что в полной мере использует все свои способности? Он действительно прирожденный воин»

«Он не просто полагается на навыки, он действует так, как велят ему инстинкты. Его тело само по себе находит слабые места противника»

Питон и Рак были очень впечатлены доблестью Виида. Сражение на такой большой высоте требовало особого мужества, но Виид без малейшего страха продолжал стоять на макушке монстра-босса.

«Возможно, именно безрассудство и мужество являются секретами его популярности»

«Конечно, это непростая задача. Но кто, как не командир, должен показать пример и броситься в самое пекло, чтобы привести войско к победе»

А в следующий момент они подлетели немного ближе и услышали, что именно кричит Виид, раз за разом вонзая меч в череп монстра.

– Трофеи! Очки опыта! Новый уровень! Навыки, навыки, навыки! А ну отдай мне всё, что у тебя есть, проклятый монстр!

– …

– …

Больше всего он походил на злого, преисполненного жадностью, босса, чем на командующего великой армией.

Им уже практически стало жаль избиваемого Виидом поратта. И вот, в конце концов, монстр встретил свою кончину, находясь под неумолимым шквалом атак Меча Лоа.

– Свирепый высший поратт, угрожавший Рифу Вульхофф, обрёл вечный покой.

Несмотря на то, что это был всего лишь один монстр, из-за его высокого уровня Виид получил отдельное сообщение.

А затем перед ним всплыло ещё одно информационное окошко.

– Вы получили новый уровень.

– Текущее значение Владения Мечом увеличилось.

– Благодаря выдающейся победе, Ваша Слава увеличилась на 1,980.

– Сила увеличилась на 2.

– Максимальный запас Живучести увеличился на 100.

– Вы подобрали кожу высшего поратта.

– Вы подобрали сердце высшего поратта.

– Вы подобрали кристалл маны 1-го класса.

Фьух-фьух-фьух!

Все выпавшие предметы были подобраны с молниеносной скоростью.

Трофеи, появившиеся после смерти высшего поратта, моментально оказались в руке Виида, которая появилась возле них словно по волшебству. Когда дело доходило до сбора

трофеев, Виниду не было равных во всей Королевской Дороге.

– Не так уж и плохо.

Его окружало более ста монстров класса босс; другими словами, поле боя было завалено жертвами, ожидающими пришествия сборщика урожая, Виида.

Сам же Виид широко раскрыл руки. В настоящий момент он на смертельной скорости падал вместе с трупом убитого пораттa прямиком в море.

– Виид!!

Пэйл заметил это, но он ничем не мог ему помочь, поскольку все бараги были заняты сражением с подоспевшим подкреплением монстров. Падение с такой большой высоты нанесет значительный урон его Здоровью, даже если внизу его ждет вода.

– Кгра-а-ах!

– Кгру-у-у-ух!

Само море также кишело мелкими пораттами, которые пожирали всё, что попадало в их широкие пасти.

Клац-клац!

Тем временем, Виид быстро заменил несколько предметов экипировки, которая входила в комплект Бэрекена Деморфа. Он сделал это практически так же быстро, как и подобрал трофеи. А сразу после этого он положил руку на голову падающего тела высшего пораттa.

– Вернитесь на чёрную и прогнившую землю, по которой вы когда-то ходили. Выгравируйте вечные заповеди тьмы в сердце каждого живого существа. Восстание Нежити!

Тело высшего пораттa постепенно почернело, и вскоре его плоть осыпалась, оставив после себя лишь кости. Труп падающего монстра превратился в простой скелет! Но вот, по мере того, как поверхность моря продолжала приближаться, потемнели ещё и кости, а в полых глазницах загорелось пламя.

Виид преобразовал всё своё Искусство в Мудрость, воспользовавшись до начала боя Скульптурным Разрушением. Следовательно, с помощью ценного снаряжения и улучшенной характеристики, он смог успешно использовать заклинание призыва нежити на монстре-боссе.

– Я… Я вернулся от смерти.

– Ты готов повиноваться мне?

– Я… Но это… – пробормотал высший поратт, после чего покачал головой. Как и подобает монстру класса босс, он сохранил часть своей памяти и самосознания, а потому воспротивился следовать приказам того, кто только что убил его. Таким образом Виид и высший поратт, возрожденный в качестве

нежити, продолжали с ужасающей скоростью падать вниз.

– Не хочешь? А придётся.

– В мантии, которую Вы используете, заложен навык – Послушание Души. Душа любого воскрешенного Вами существа будет испытывать невыносимый страх и боль, что наверняка сделает его верным подчиненным.

– Ку-гра-а-а-а-а-а-а-ах! – в агонии завопил высший поратт.

– Следуй моим приказам и тогда сможешь достичь величайшей славы.

Находясь под действием Харизмы и Лидерства Виида, добавленных поверх ужасного навыка, высшему поратту ничего не оставалось, кроме как сдаться. Не успел монстр возродиться, как был вынужден тотчас же отказаться от своей прошлой жизни.

– Слава господину, даровавшему мне вечную жизнь.

– Хорошо. А теперь за дело.

По приказу Виида нежить-поратт раскинул свои костяные крылья.

– Это небо Империи Арпен. Возвращайтесь, откуда пришли, монстры! – заявил Виид, стоя на голове чудовища, – Иначе вы будете уничтожены все до единого!

Высокоразвитые бараги и высшие поратты, преисполненные боевым духом, переплелись друг с другом в ожесточенной битве. Небо то и дело вспыхивало от огненного дыхания, а монстры, разбившись на небольшие группы по две-три особи кусали, грызли и царапали друг друга.

Огромное поле боя, усеянное монстрами класса босс!

Посмотрев по сторонам, Виид проверил, как обстоят дела у его спутников. Те, кто полетел вместе с ним на спинах бараг, пока что оставались целыми и невредимыми. Снеговики же были заняты созданием сплошного ледника, который должен был остановить плавающих монстров.

«Всё только начинается»

Даже со специальными способностями снеговиков было попросту невозможно удержать орду пораттов, заполонившую собой море. Если битва будет продолжаться слишком долго, поратты в конце концов найдут обход и уничтожат коралловый риф. Возможно, другие регионы уже были опустошены этими монстрами.

«Что ж, прямо сейчас мы делаем всё, что можем. Вместо того, чтобы ждать подходящих обстоятельств, лучше всего начать действовать… А потом уже разбираться с последствиями»

На глаза Вииду попалось несколько других высших пораттов,

которые проиграли борьбу барагам и рухнули в море. Несмотря на то, что их было всего лишь два или три, это означало, что Пэйл и другие товарищи приложили большие усилия и сумели устранить часть самых опасных врагов.

Виид достал Посох Падшего Святого и вытянул вперёд свою правую руку.

– Восстание Нежити!

От тел погибших пораттов начали отваливаться куски мяса. Половина из них была превращена в нежить и снова взлетела, в то время как другая половина не успела вернуться в бой, врезавшись в водную гладь и погибнув окончательно.

– Вы превратили высших пораттов в своих рабов.

Из-за недостаточного уровня Призыва Нежити, продолжительность действия заклинания составляет 33 минуты.

Обладая теперь уже тремя костяными пораттами, Виид довольно усмехнулся.

– Ну что, а теперь пришла пора собирать деньги, не так ли?

Глава 4: За это прекрасное море. Эпизод 9-ый.

Северный берег Шельгиума.

До недавних пор это побережье, с его черным песком и зубчатыми скалами, было весьма непопулярным местом. Но сейчас здесь собралось более миллиона игроков, стоящих вдоль береговой линии и наблюдающих за морем.

– Неужели они действительно смогут добиться успеха?

– Если бы за это взялся не Виид, то я бы даже не надеялась на это. Он ещё не провалил ни одного своего приключения.

– Это уж точно. Единственный человек, в которого мы можем поверить, это Виид-ним.

Игроки Северного и Центрального Континентов мирно обменивались своими мнениями относительно происходящего. Учитывая количество собравшихся людей, здесь должна была присутствовать целая масса торговцев, предлагающих подкрепиться жареными окорочками и шашлыком, но так как все они перебрались на Гарнавскую Равнину, в этом месте было достаточно тихо.

В основном здесь присутствовали люди, которые решили отложить своё присоединение к величайшему фестивалю и понаблюдать за умиротворяющими морскими пейзажами.

– Знаешь, что? Мой брат сказал, что Виид отправился в это

приключение ради нас.

– Ради нас?

– Ага. Это его подарок всем игрокам Центрального Континента. Он хочет показать, что Королевство Арпен полно таких приятных приключений.

– И ты думаешь, это действительно так?

– Ну, посмотрим – узнаем, но что действительно можно сказать наверняка – Виид никогда не обманывал людей. Я долго наблюдал за ним через телетрансляцию и считаю, что он вполне заслуживает доверия.

Необычайно высокая популярность Виида привела к совершенно необоснованным, но в то же время позитивным слухам.

– Им уже удалось убить 14 высших пораттов!

– Посмотрите, что творится в море. Появился небольшой водоворот, который поглощает маленьких пораттов.

– Это же боевой раб Пэйл! Он изо всех сил натягивает тетиву своего лука, и его стрелы, словно вспышки молнии, пронзают глаза высших пораттов!

Благодаря хрустальным шарам игроки могли смотреть прямую трансляцию приключений Виида. Если данное сражение завершится победой, то изменится ход самой истории! Несмотря на то, что такой инцидент уже происходил во время падения Церкви Эмбиню, на сей раз могли произойти изменения в географии всего региона. Риф Вульхофф, с его невероятным пейзажем, который люди могли созерцать лишь через экраны своих телевизоров… Существовала вероятность, что этот прекрасный океан вновь появится перед ними, а потому здесь и собралось так много игроков, терпеливо ждущих наступления желанного момента.

Крошечный Виид внутри их хрустальных шариков бросился на своих врагов, восседая на костяном поратте.

– Вы только взгляните! Это же так опасно!

– Ух ты! Они выпускают своё Дыхание!

– Вы видели, видели? Он спрыгнул с костяного поратта!

Виид, мчащийся сквозь поле яда и смертоносного дыхания, заставлял сердца зрителей выпрыгивать из груди.

– Вау…

– Ах, это настоящее безумие!

– Это почти как настоящий фильм, вам не кажется?

– Это даже лучше, чем фильм. Виид действует так, будто у него несколько жизней.

Сидя на своем костяном поратте, Виид бушевал в самом эпицентре великолепной воздушной битвы. Он размахивал

мечом, стрелял из лука и даже время от времени выпускал молнии из Громового Копья Мьюля. В действительности, его безумие было вызвано всего лишь отчаянным желанием нанести последний удар по врагам, чтобы получить добычу и поднять свой уровень. Но вот для обычных игроков эта сцена выглядела просто потрясающей.

– Нежить, следуй моим приказам. Я верховный военачальник армии тьмы!

– Судьба и вправду решила проклясть меня, наделив таким злобным хозяином. Мало того, что здесь смертельно опасно, так ещё и кровь этих крылатых рыб просто ужасная на вкус.

Естественно, также были вызваны извечные компаньоны Виида – Ван Хок и Торидо.

– Какое неудобное средство передвижения.

Ван Хок присоединился к битве, сидя на спине оживленного пораттa, в то время как Торидо метал заклятия иллюзии и очарования, скрываясь в облаке летучих мышей. С точки зрения одних лишь боевых способностей, эти двое не были настолько могущественными, чтобы представлять серьезную угрозу для высших пораттов, но при командовании крупномасштабной армией или в битве с одиночным противником, их способности выходили на совершенно новый уровень. Несмотря на свои ограничения, Рыцарю Смерти и Лорду Вампиров удалось купить некоторое время, отвлекая высших пораттов.

– Это настоящие воздушно-десантные войска нежити.

– Просто чудесно. Хотелось бы мне тоже когда-нибудь поучаствовать в такой эпичной битве…

По мере приближения конечного срока существования воскрешенной нежити, костяные поратты Виида стали исчезать, начиная с кончиков крыльев, заканчивая хвостом. Сам же Виид перед тем, как монстр полностью превращался в серую пыль, просто перепрыгивал на другого пораттa.

Вскоре под его началом оказалось уже целых двенадцать высших пораттов-нежити, храбро сражавшихся в воздушном бою!

– Взгляните: перед вами существа, которые заслуживают вашего гнева и негодования. Уничтожьте тех, кто всё ещё жив! – прокричал Виид, используя Рёв Льва.

– Ку-гра-а-а-а-а-ах!

Полные ненависти к своим живым сородичам, костяные поратты обрушились на врагов.

– Просто следуйте за ними и убивайте всех, кого сможете!

Действия Пэйла, который руководил отрядами бараг, также приводили к возникновению чудесных боевых сцен. Руководство армией в воздушном бою было далеко не легкой задачей, но за

время своего проживания в Королевстве Арпен, он много раз летал на 3-ей Виверне. Также весьма кстати оказался и его предыдущий опыт наблюдения за Виидом, мобилизовавшим все типы войск.

– Нужно начать с более слабых. Для такого рода столкновений самое важное – это построение. Я должен позаботиться о том, чтобы не потерять наши силы.

В то время как Виид ценил лишь сам факт победы, Пэйл всегда старался избегать любых человеческих потерь. С самого начала своего появления в Королевстве Розенхайм, он убедился, что если свести к минимуму ненужные жертвы, то все находящиеся под его командованием войска, вплоть до солдата самого низшего ранга, могут существенно вырасти. Такой была его методика по обеспечению военной мощи, которая позволяла быть готовым к самому худшему из возможных сценариев.

В воздушных сражениях всегда было много места для манёвра, а потому половина отрядов бараг привлекала внимание высших пораттов, уводя их в сторону, в то время как остальные охотились на отбившихся монстров, используя свою высокую мобильность.

– Это хорошая стратегия!

– Мне нравится такая методика борьбы.

Даже бараги признали эффективность приказов Пэйла и стали без колебаний следовать каждому его слову. Из-за того, что Пэйл был чистым лучником, Лидерство и Харизма никогда не были его сильными сторонами. Возможно, было бы лучше, если бы сам Виид взял на себя ответственность за руководство подразделениями, но после того, как он вызвал нежить, данная задача была переложена на Пэйла.

– Судя по всему, я буду слишком занят сбором урожая. Это будет пустая трата драгоценной возможности, если позволить барагам самим перебить всех высших пораттов. Эти монстры особенно редки, а потому с них наверняка выпадают чрезвычайно ценные трофеи.

– … Что-что?

– Другими словами, иди и стань героем, Пэйл. Я же согласен просто владеть зданием.

– …!

План, позволяющий Пэйлу сделать самый выдающийся вклад в битву, а также извлечь все сопутствующие от этого выгоды!

– Что ж, я не против.

Поначалу Пэйл испугался, но как только началось сражение, он настолько сосредоточился на борьбе, что стал выглядеть так, будто погрузился в какой-то транс. Как бы там ни было, Виид не

стал бы поддерживать такие тесные отношения с другим человеком, основываясь исключительно на их раннем знакомстве. Он знал, что Пэйл ещё ни разу не провалил своей задачи во время боя, а потому и доверил ему столь важную роль.

И вот, тридцати барагам удалось купить значительное количество времени, сохранив свои ряды в целости и сохранности при условии того, что противник превосходил их численностью более чем в три раза.

– А вот и твоя смерть!

Появлявшийся из ниоткуда Приправленный Рак, когда ему представлялся такой шанс, перерезал высшим пораттам глотки. Питон размахивал своим двуручный мечом, словно настоящий рыцарь; а Ромуна, Сурка и Мейрон также по-своему способствовали продолжению боя. Тем временем, Беллот и Хварен испытывали трудности, поскольку им приходилось играть на инструменте и танцевать, находясь на спине летающей бараги.

– Сестренка, смотри не упади!

– Вай!

Их выступление порядком раздражало монстров, при этом увеличивая силу союзников. Кроме того, когда к бою присоединилась эскадрилья костяных пораттов во главе с Виидом, баланс сил постепенно начал клониться в их сторону. Вскоре небо было усеяно телами высших пораттов, падающих в море лишь для того, чтобы снова взлететь в облике нежити. Преимущество было полностью на стороне Виида и бараг.

– Победа!

Уничтожение более сотни высших пораттов, которые доминировали в небе!

Воздушная битва завершилась победой со стороны Виида, но теперь они должны были остановить тех пораттов, которые хотели добраться до берега вплавь. И это тоже было весьма и весьма непросто, поскольку монстры прямо-таки кишели в море.

– Ныряем!

Виид направил костяных пораттов прямо в воду. Поскольку изначально они представляли собой крупных рыб с крыльями, монстры без колебаний исполнили сей приказ.

– Сожрать их всех!

Стоя на голове своего поратта, Виид посмотрел на бескрайние синие волны, под которыми скрывались орды монстров.

– Долго же с ними придется возиться…

Массы пораттов неслись вперед, а их численность была достаточно большой, чтобы скрыть под собой всю морскую гладь. Благодаря ледниковым зонам, созданным снеговиками, пораттs

не могли так просто пробиться к берегу.

– Впрочем, не думаю, что это будет слишком сложно, – решил Виид, после чего взмахнул своим Посохом Падшего Святого, – Восстаньте, мстительные духи, не обретшие покоя. Откройте веки и отомстите живым – тем, кто пренебрег вами. Восстание Нежити!

Заклинание, инициирующее Призыв Нежити!

Виид превратил тела убитых пораттов в нежить, заставив их атаковать своих бывших сородичей.

Хрусь, чвьа-а-а-ак.

Костяные поратты разрывали плоть своих же друзей. С точки зрения боевой силы, поратты-нежить не могли сравниться с зомби или скелетами, но их силы было достаточно, чтобы наносить ощутимый вред другим пораттам. Кроме того, каждый раз, когда Виид применял заклинание Призыва Нежити, в его легионе становилось всё больше и больше мертвых монстров.

– Вы получили очки опыта.

– Вы получили очки опыта.

– Вы получили очки опыта.

– Вы получили очки опыта.

Даже сам Виид такого не ожидал. Как правило, с пораттов давалось еще меньше очков опыта, чем с обычных кроликов, но учитывая тот факт, что этими монстрами было набито всё море, каждое активное действие приводило к смертям в гигантских масштабах. И пусть этого было недостаточно, чтобы увеличить уровень Виида, который перевалил за 500-ый, текущее значение, растущее от их убийства, неуклонно поднималось вверх.

– Призыв Нежити достиг 8-го среднего уровня.

Теперь Вы сможете призывать более мощных Рыцарей Смерти.

Призванная Вами нежить будет обладать повышенной скоростью передвижения.

Затраты маны на поддержание призванной нежити частично сократятся.

– Хм-м, даже Призыв Нежити поднялся. Будущее человечества определенно за морем.

Глаза Виида ярко сияли, словно он заметил упавший кошелек. На самом деле это было даже ещё лучше, поскольку

присваивание себе чужого кошелька было не совсем хорошо, в то время как охота на пораттов должна была поспособствовать победе в битве.

Ну а в придачу, он должен был завершить задание, за которое также полагались награды!

Единственное, чего здесь не хватало, это добычи. Впрочем, Виид уже получил вполне удовлетворительное количество трофеев от охоты на высших пораттов: их чешуя и кости могли использоваться в качестве первоклассных кузнечных материалов, а большое количество мяса идеально выступало в роли кулинарных ингредиентов высшего сорта.

– Восстаньте, мои мёртвые слуги. Сегодня мы с вами уничтожим всех живых пораттов в округе!

Многочисленные поратты, захватившие всё море, стали обыкновенной добычей, обеспечивающей приток опыта и текущего значения навыков.

– Взрыв Трупа! Взрыв Трупа! Взрыв Трупа!

Несмотря на то, что творящийся ад под морской гладью не был доступен для взгляда сверху, над водой то и дело взлетали разорванные туши монстров.

– Вы получили очки опыта.

– Вы получили очки опыта.

– Вы получили очки опыта.

– Вы получили очки опыта.

– Вы получили очки опыта.

– …

Как только у Виида восстанавливалось достаточно маны, он тут же пускал в ход Взрыв Трупа и Призыв Нежити.

– Ку-хе-хе-хе-хе!

А на его лице красовалась улыбка, которую он при всём желании не мог удержать.

Безумная и алчная улыбка!

Тем временем Пэйл и остальные издалека наблюдали за происходящим.

– Кажется, Виид счастлив тому, что пришел в это место…

– Угу. Я, конечно, тоже рад за него, но это несколько…

– … Страшно, правда?

Даже давние спутники Виида, такие как Ирен и Сурка, не смели приближаться к нему в этот момент.

Море превратилось в сущий ад: поратты грызли пораттов, а их трупы то и дело взрывались, забирая на тот свет ещё больше морских созданий.

– Какое везение, что Виид начал играть скульптором, – подрагивающим голосом произнес Приправленный Рак.

– В смысле?

– Если бы он был некромантом с самого начала или изменил бы свою профессию где-нибудь посреди пути…

– … Гм-м-м…

В голове соратников Виида начали прокручиваться возможные сценарии.

Некромант как профессия, которая практиковала черную магию и позволяла быстро развиваться, сопровождалась получением значительных штрафов. Если бы не те многие приключения, через которые Виду довелось пройти в лице скульптора и авантюриста, он вполне бы мог создать огромную Империю Нежити, и вместо Королевства Арпен на севере был бы основан Легион Нежити Арпен. Виид никогда бы не остановился на игре обычным некромантом.

– Да уж, вынуждена признать, что это потрясающая удача, причем для всего Версальского Континента, – улыбнулась Ирен, однако Рак всё ещё был слишком обеспокоен этой мыслью.

– Э-эх. Проблема в том, что мы не знаем, что произойдет в будущем. Возможно, Виид всё равно превратится в великого злодея.

– …

Даже давним товарищам Виида было трудно опровергнуть это утверждение. По правде говоря, превращение великого манипулятора Виида в настоящую угрозу миру на континенте, казалось вполне естественным ходом событий. Даже сейчас он разрушал море, возрождая погибших пораттов в качестве нежити.

– А теперь пры-ы-ы-жо-о-о-ок!

Услышав приказ Виида, мёртвые поратты выпрыгнули из воды. Несколько тысяч пораттов взлетели на 7-10 метров, после чего снова упали в воду.

Аквашоу нежити-пораттов – это было зрелище, которое не пришло бы в голову ни одному здравому человеку, в том числе некроманту.

Глава 4: За это прекрасное море. Эпизод 10-ый.

Бесчисленные поратты, плавающие в море, на протяжение

всей ночи оставались добычей для Виида и нежити. Также к охоте присоединились и многочисленные морские существа, созданные Императором Гейхаром фон Арпеном. В число оживленных скульптур входили даже гигантские осьминоги, черепахи, акулы и киты…

Однако наиболее впечатляющими из них были анчоусы. За исключением того, что их тела достигали восьмисот метров, они выглядели точно так же, как и всем привычные анчоусы. Они извивались в воде, набирая пугающую скорость, при этом во время своего передвижения были способны создавать водовороты и даже небольшие цунами.

Когда Мейрон спросила, зачем он создал анчоусов такими огромными, Император Гейхар дал вполне ожидаемый ответ:

– Разве они не милые?

– … Простите?

– Я сваял их, когда был ещё совсем молодым человеком. Я всегда говорил, что лучшая рыба – это крупная рыба; вот и мои анчоусы вкуснее и лучше остальных. Эти работы я создал, чтобы бросить вызов предрассудкам людей о том, что анчоусы – это слабые создания.

– Ах, вот оно в чём дело.

– В отличие от земных существ, морские создания не обременены большими размерами. Если бы мне пришлось создавать их прямо сейчас, я бы наделил этих красавцев туловищем не менее трех километров.

– …

– … И это было бы рождение Великих Анчоусов, абсолютных повелителей морей и океанов, – резюмировал Император Гейхар, после чего с улыбкой добавил, – Что ж, об остальных монстрах я позабочусь. Предоставьте это дело моим анчоусам, и поратты больше никогда не осмелятся угрожать этим землям.

– … Хорошо.

Глядя на море, Ирен, Ромуна и Беллот помолились за упокой душ пораттов; даже если эти бедные создания каким-то образом сумеют выбраться из этого места, всю оставшуюся жизнь их будут преследовать гигантские анчоусы.

Дзынь!

– Вы завершили задание «Нападение Пораттов»!

Рой пораттов, который поставил под угрозу существование Рифа Вульхофф, был уничтожен. Ужасные воспоминания уцелевших пораттов об этом дне заставят их вернуться в морские пучины и больше никогда не вторгаться в эти земли.

– Вы получили 84,290 Очков расположения в Империи Арпен.

– В связи с перевыполнением изначальных целей задания, Вы дополнительно получаете 134,600 Очков расположения.

Виид и его спутники стояли бок о бок, глядя на мирную морскую гладь. Длительное сражение подошло к концу, а горизонт окрасился лучами заходящего солнца.

***

Поскольку финальная сцена, где группа Виида заканчивает своё приключение и благополучно возвращается на берег, была показана телезрителям через трансляцию, игроки, собравшиеся на северном побережье Шельгиума, тут же закричали от радости.

– Победа!

– Ура! Они отбили нападение пораттов!

– Мы знали, что на Виида можно положиться!

Лежа на морском берегу, им пришлось прождать действительно много времени, но в конце концов все эти люди смогли убедиться в успешном завершении задания Виида.

И вот, прямо на глазах игроков море внезапно начало светиться и блестеть.

– Ва-а-а-а-а-ау!

– Что, что происходит?

– Кажется, начинается. Когда Церковь Эмбиню была уничтожена, мир изменился, так что теперь происходит то же самое и здесь.

Вдоль всего горизонта море постепенно начало окрашиваться в мистический изумрудный оттенок, а над спокойной морской гладью появились выпрыгивающие из воды дельфины.

– Ух ты!

– Здесь водятся дельфины?

– Смотрите, смотрите, это же русалки.

Первоначально мутное и серое море, наполненное илом, постепенно прояснялось, пока не стало настолько прозрачным, что сверху можно было разглядеть даже дно. А там, на дне, появились разноцветные кораллы, промеж которых плавало множество различных морских существ. Даже скалистая земля под ногами игроков трансформировалась в мягкий золотистый пляж с разбросанными повсюду ракушками.

– Куа-куа!

Тем временем в небе послышались крики чаек.

Дзынь!

– Вы прибыли на одну из неизведанных земель этого мира.

– Вы обнаружили Риф Вульхофф!

Это был крупнейший коралловый риф континента, раскинувшийся на 876 километров от Руденского Пролива до Моря Алькарда. Глубина его вод колебалась от трех до восьмидесяти метров, а флора и фауна насчитывала более 600 видов кораллов и 1,890 наименований различных морских существ.

Множество авантюристов мечтало найти это место с первых дней, как о нём услышало.

Несмотря на угрозу уничтожения со стороны пораттов в далёком прошлом, авантюрист по имени Виид и его товарищи сумели уберечь его.

– Данное открытие принесло Вам 1,394 очков Славы.

– Вы получили новый уровень.

– Вы обнаружили исторический регион. Благодаря этому особому опыту, Ваши Знания и Мудрость увеличились на 10.

– Созерцание прекрасного пейзажа принесло Вам 8 очков Искусства.

– Сообщив об этом удивительном открытии, Вы получите дополнительное вознаграждение.

– Ку-а-а!

Те, кто прибыли раньше остальных, получили за открытие дополнительные бонусы.

– Вах…

– Это рай.

Игроки смотрели, как прямо у них на глазах появляется одна из самых уникальных достопримечательностей в мире.

***

– Этот парень должен был просто объединить континент, но вместо этого он просто занимается какой-то ерундой, вызывая всевозможные неприятности, – недовольно проворчал Ю Бинг-джин, уткнувшись в мониторы, на которых транслировались различные события Королевской Дороги.

Лица игроков, которые плавали и развлекались в коралловом море, были полны блаженных улыбок. Они сняли свои доспехи и дорожную одежду, наслаждаясь дрейфом по изумрудными волнам.

Тем временем на другом мониторе показывалось, как несметное количество игроков потеет, перетаскивая гигантские камни на Гарнавскую Равнину, которые в последствии должны были использоваться для изготовления скульптур.

Глядя на них, Ю Бинг-джин слегка воспрял духом.

– Они тяжело работают, думая, что в будущем у них есть надежда… А о чем они, интересно, думают? Каков их нынешний уровень счастья?

– 94,3781834%. Это самый высокий уровень, зафиксированный в истории Королевской Дороги.

– А каков был уровень счастья, когда Королевская Дорога только открылась?

– Среднее значение, взятое из всей базы игроков, составляет 93.3972939%. С тех пор оно каждый месяц уменьшалось на 3% и выше. Самый низкий уровень счастья равнялся практически 61%.

– Итак… Он действительно сумел изменить этот мир в одиночку?

Ю Бинг-джин вспомнил причину, по которой создал Королевскую Дорогу.

Он решил передать всё, что у него только было, будущему императору, поскольку хотел высмеять несправедливость реального мира.

– В то время я даже не предполагал, что появится такой странный игрок.

Он потратил много времени на просмотр и анализ приключений Виида. Когда дело доходило до организации событий, которые зачастую могли показаться возмутительно глупыми и нестандартными, у этого парня проявлялся непревзойденный талант. Он всегда находил способ довести до конца практически невозможные задания.

Ю Бинг-джин молча наблюдал за путешествием Виида, во время которого он снова и снова вызывал до нелепости положительные результаты, сотрудничая вместе со своими товарищами и другими игроками.

– Тот, кто одержит верх над миром Королевской Дороги, станет моим преемником. И я не собираюсь вмешиваться, даже если этот человек будет безжалостно злоупотреблять своим богатством и властью… Даже если это закончится крахом реального мира… В конце концов, я всего лишь хотел посмеяться над этим миром, и мне всё равно, что с ним будет.

Тем не менее, Ю Бинг-джин начинал подозревать, что если его преемником действительно станет Виид, люди не будут против.

– Он каким-то совершенно немыслимым образом сумел подняться до своего нынешнего положения. Должен сказать, это не то, что я планировал изначально …

– Хотите отменить свой предыдущий план по выбору преемника?

Ю Бинг-джин сделал все необходимые приготовления, чтобы передать не только всё имущество Корпорации Юникорн, но и своё астрономическое количество личных активов, которые до сих пор скрывались.

– Нет, пусть всё будет так, как есть. Тот, кто победит в этой битве, получит всё.

Виид и Бадырей.

Им было неведомо, что тот, кто объединит Версальский Континент, станет самым богатым и самым могущественным человеком на земле.

– Ке-ке-ке-ке-ке, – маниакально рассмеялся Ю Бинг-джин, после чего добавил, – Ке-ке, весь мир преклонит колени перед моим наследником!

Наконец-то раз и навсегда будет избран его истинный преемник, восхождению которого он посвятил всю свою жизнь…

Но всё же у Ю Бинг-джина было какое-то неприятное предчувствие, затаившееся где-то в уголке его разума.

– Никак не могу избавиться от мысли, что в конце концов именно Виид станет императором и заберет себе всё, что у меня есть.

И что-то Ю Бинг-джину подсказывало, что если это действительно произойдет, то он, вероятно, вместо ощущения удовольствия от достижения своей цели станет зеленым от зависти. Он посвятил всю свою жизнь созданию мира Королевской Дороги, но теперь именно Виид был героем для всех этих людей, заполучив в процессе и богатство, и привязанность красивой девушки.

А если Виид получит ещё и скопленное Ю Бинг-джином состояние, включая разработанный им искусственный интеллект, это будет ещё хуже, чем взять на себя его кредит.

***

Главным режиссером событий на Гарнавской Равнине, естественно, был назначен Манауэ. Выйдя из своей палатки, в которой он занимался вопросами подготовки фестиваля, поставками военных материалов и другими неотложными делами Торговой Компании Манауэ, он увидел несколько

возвышающихся над равниной гор.

– А это ещё что такое?

– Это собранные людьми скульптурные материалы, – со вздохом ответил его двоюродный брат.

– Их… Их очень много.

Одна из сторон Гарнавской Равнины превратилась в большой горный хребет, став напоминать собой альпийский регион.

Несмотря на то, что именно Манауэ поставил игроков на работу, его знания в специфических отраслях были весьма ограниченными.

– И как они умудрились стащить сюда столько материалов всего за пару дней?

– Ну… Люди просто работали вместе и всё.

– Слабо верится.

– Ну, мы просто начали делать, и оно как-то само получилось.

Тем временем отовсюду доносились звуки масштабного строительства.

Тук-тук-тук!

Скрип-скрип-скрип!

– Нам нужно больше кирпичей.

– Сейчас принесём!

Манауэ мог видеть, как игроки из Культа Травяной Каши роятся, будто муравьиная колония, и строят гигантскую статую, ошеломляющая высота которой составляла не менее восьмисот метров. Чуть дальше возводилась еще одна огромная скульптура, занимавшая несколько сотен квадратных метров.

– Балки, ставим балки.

– Давайте продолжим работу по заливке фундамента.

– Не зря я учился на архитектора.

– Страховочные шнуры? И зачем они нам? Гораздо удобнее просто взять пару Перьев Легкости.

Эта сцена казалась Манауэ странно знакомой, напоминая собой гигантскую строительную площадку, которую можно увидеть в каждом городском квартале разрастающегося города. Игроки рыли котлованы, устанавливали балки и клали кирпичи точь в точь, как это делали профессиональные строители.

– … Кто эти люди?

– Это ребята из строительного подразделения Samsung Corporation.

– … А-а?

– А вон те из Daewoo и Hyundai.

Несколько секунд Манауэ молча смотрел на них, отказываясь что-либо понимать, а затем, явно потрясенный смехотворностью

всей этой ситуации, спросил:

– … Ты имеешь в виду, что они действительно из тех известных компаний, которые мы все знаем?

– Да! Ну, если быть точнее, из их строительных дочерних филиалов.

– … И почему они здесь?

– Ну, они не единственные. Также пришли люди из КПФ и Стивен Холл.

– А они кто такие?

– Это всемирно известные архитектурные и дизайнерские фирмы.

Скульптуры на Гарнавской Равнине вызвали огромный бум и в реальном мире. Процесс возведения нескольких стометровых статуй постоянно пребывал в центре внимания средств массовой информации. Каждым утром, днём и ночью к высоте скульптур добавлялось еще 20-30 метров, чего было вполне достаточно, чтобы привлечь внимание общественности.

Hyundai и вовсе решила обеспечить полное участие компании в этом проекте.

– Скульптурный проект такого размера можно назвать эпохальным, а потому Hyundai не должен его пропустить. Наша компания должна максимально поддержать его.

Команды дизайнеров и архитекторов предоставляли всевозможные идеи. Поскольку все эти люди были игроками Королевской Дороги, у каждого из них было довольно много свежих идей, связанных с областью архитектуры. Как правило, если бы они предложили подобные идеи начальникам своих отделов или руководству, то помимо кислой реакции ничего бы не увидели.

…

– Неужели ты считаешь, что это действительно возможно?

– Вы серьезно называете это проектным предложением?

– Деньги! Нам нужны проекты, которые принесут много денег!

…

Следовательно, все те идеи, которые на самом деле могли оказаться замечательными, если бы они были реализованы в Королевской Дороге, до сих пор пылились на полках. Но вот, пришло то время, когда люди наконец-то смогли воплотить их в жизнь.

– Мы не знаем, как именно это получится, но давайте просто сделаем его и всё. Мы должны бросить вызов самим себе.

– Мы действительно строим «это»? Оно будет высотой в 408 метров!

– Подумаешь! Ребята по соседству делают какую-то штуку, которая на выходе должна превысить 620 метров.

Им не нужно было беспокоиться о нехватке средств и строительных материалов, поскольку игроки из Культа Травяной Каши перемещали из близлежащих районов целые горы необходимых вещей.

Подобно ремонту в квартире, строительные компании ставили балки и украшали внешние части высококачественными материалами.

Raemian, Prugio, Castle, S-Class.

На равнине можно было встретить беспорядочно разбросанные логотипы самых известных строительных брендов.

– Но… Господин исполнительный директор, это ведь должна быть скульптура.

– Просто сосредоточьтесь на том, чтобы сделать её высокой. Обо всём остальном позаботятся скульпторы.

В сочетании с концепцией крупномасштабного строительства темп операции стал в бесконечное количество раз быстрее, чем раньше.

– Строительные компании из Кореи?

– Да. Средний показатель участия составляет 40%.

– Довольно высокий. Какое СМИ об этом рассказало?

– Это усредненный рейтинг, взятый со всего мира. Рейтинг вовлеченности США достигает 85%. Также проект поддерживается со стороны Fox и CNN.

– Тогда нам нужно поторопиться и присоединиться к ним. Это шанс продемонстрировать технологическое превосходство нашей компании. Выгоды, которые мы сможем получить от этого, будут попросту огромными.

Высококвалифицированные специалисты из различных архитектурных и дизайнерских фирм, широко известных в реальном мире, собрались на экстренные совещания.

– И что мы должны сделать?

– Я не уверен, но для начала давайте построим основу. Мы не можем сделать нечто меньшее, чем наши конкуренты.

Битва на скорость, в которой участники начали строительство ещё до того, как придумали концепт самой работы! Объединив свои силы с архитекторами из северных регионов, они создавали попросту невероятные вещи.

– Ищем новые идеи: мы построим что угодно!

Гарнавская Равнина стала раем для скульпторов. Драконы и тигры были лишь малой частью тех скульптур, которые можно было здесь найти, а такие популярные статуи, как виверны и ледяные драконы, встречались чуть ли не на каждом шагу.

Тем временем, вотчиной по-настоящему гениальных проектов стал палаточный лагерь Отряда Каши из Жуков.

– Простите меня… Я тут подумал сделать какого-нибудь привлекательного жучка…

– Расскажи нам поподробнее. Нет ничего невозможного.

– Ну, у него триста ног и сорок усиков… Это нормально?

– Не думаю, что с этим возникнут сложности. Если мы сделаем его длинным, а не высоким… То строительство займет считанные часы.

– А ещё он должен двигаться вперед, прокручиваясь вокруг своей оси.

– … Это как?

– Ну, это немного сложно объяснить, но для этого потребуется тоже много маленьких усиков-ножек.

Отряд Каши из Жуков забронировал под свои идеи строй-площадку радиусом в 5 километров. Вскоре в этой области появились большие скульптуры различных насекомых, а также индивидуальные работы кое-каких малоизвестных скульпторов. Они хотели отточить своё Скульптурное Ремесло и вырезали жуков размером около пяти или шести метров.

Даже представить было страшно что произойдет, если все эти скульптуры вдруг оживут.

– О прочности не беспокойтесь! Главное, чтобы они не рухнули до начала битвы!

– На этот раз наша задача – побить километровую планку. Мы должны установить мировой рекорд!

– Быстрее! Выше! Если наша статуя рухнет – мы всегда можем начать всё сначала. Мы сосредоточены на том, чтобы сделать её крупнее и выше, чем что-либо другое.

Движущая сила этой огромной массы людей была прямо-таки пугающей. Равнина заполнялась бесчисленными скульптурами разных животных или знаменитых построек из реального мира.

– Деппс, давай поднимайся. Нам нельзя терять время.

– Но… Если честно, у меня акрофобия.

– Здравствуйте, я как раз психиатр. Не бойтесь, я буду рядом с вами.

– Толкаем!

Скульпторы, поднявшиеся на вершину строений, работали на такой высоте, откуда были видны проплывающие внизу облака.

Благодаря сотрудничеству между Культом Травяной Каши и различными строительными компаниями, всего за неделю Гарнавская Равнина полностью преобразовалась.

– Ха-ха…

Глядя на всё это, Манауэ мог только рассмеяться. Конечно, он

ожидал определенного успеха, учитывая силу Культа Травяной Каши с северянами в центре, но…

– Это выходит за рамки моего воображения.

Это походило на то, как если бы он заказал на дом жареного цыпленка, а ему привезли целого страуса.

– Хорошо. Судя по всему, просьбу Виида мне удалось выполнить как надо.

Торговцы с севера, включая Гамонг, также с большим энтузиазмом оказывали всяческую поддержку.

Место, где крупнейший в мире фестиваль проводился бок о бок с крупнейшим в мире строительным проектом!

Статисты уже подсчитали, что на Гарнавской Равнине собралось более пятидесяти миллионов игроков, и каждый день она продолжала привлекать всё большее количество людей.

Глава 5: Секретное оружие. Эпизод 11-ый.

Замок Флетчер.

Этот небольшой замок, расположенный на Центральном Континенте и малоизвестный остальному миру, уже долгое время служил постоянным пристанищем авантюристу Гильдии Гермес по имени Пант.

– Скоро он вылупится.

Около полутора лет назад, находясь в регионе Дория, Пант получил задание. В широкой общественности бытовало мнение, что все члены Гильдии Гермес выбирали только известные задания и в особенности те, за которые полагалось хорошее вознаграждение. Несмотря на то, что в большинстве случаев это было правдой, время от времени Пант брался за поручения, которые ещё никто не выполнял.

– «Эльфы в недоумении».

Эльфы, живущие в берёзовой роще, всерьёз обеспокоены тем, что с недавних пор в лесу начали быстро увядать цветы. Судя по всему, случилось что-то нехорошее, и эльфы ищут искателя приключений, который поможет им разгадать эту тайну.

Уровень сложности: D.
Награда:
Повышение близости к эльфам.

Обнаружив, что это задание ещё никто не выполнял, скучающий Пант решил взяться за него.

– Что ж, на это много времени не уйдет.

Побродив некоторое время по лесу, Пант обнаружил под слоем опавших листьев небольшое количество липкой грязи.

– Вы подобрали сущность почвы, наделенную злокачественным духом.

После того, как Пант принес грязь эльфийскому старейшине, последовала целая цепочка связанных заданий.

· **«Сущность Почвы».**

· **«Очистка Почвы».**

· **«Солнце в Березовой Роще».**

· **«Тайна Злого Духа».**

· **«Правильные Удобрения».**

· **«Красивые Цветы».**

По мере продолжения заданий, уровень сложности поднялся до С.

· **«Мокрый грунт Моллорка».**

Однако для задания, которое изначально казалось проще пареной репы, Моллорк находился слишком далеко.

– С… Учитывая количество пройденных заданий, бросать это задание – неразумно, но… Кажется, у меня просто нет другого выбора.

Пант пришел к выводу, что нет никакого смысла целый месяц бродить по обширным землям Моллорка ради такого низкосортного задания, и вскоре попросту о нём забыл.

С тех пор прошло восемь месяцев, и в один прекрасный день Империя Хэйвен решила отправить в земли Моллорка свою экспедицию.

В Гильдии Гермес хорошо знали, Версальский Континент хранит бесчисленное множество тайн. Большинство игроков брались исключительно за известные задания и поднимали свои уровни в охотничьих угодьях, которые были уже давным-давно открыты. Вместе с этим повсюду можно было встретить ранее неисследованные подземелья и новых монстров, а потому время от времени Гильдия Гермес посылала специальные группы, состоящие из элитных игроков высокого уровня, чтобы исследовать самые разные уголки Версальского Континента с целью обнаружить новые охотничьи угодья, сокровища и задания.

И вот, когда Пант услышал известия о том, что одна из таких экспедиционных групп как раз собирается исследовать землю Моллорка, он решил, что это его шанс наконец-то завершить давно позабытое задание.

Несмотря на то, что он проходил одно из связанных заданий,

Пант не ожидал особого вознаграждения, поскольку такие поручения предполагали весьма посредственную компенсацию. Однако, как оказалось, на этом цепочка заданий не закончилась; по просьбе старого местного жителя она продолжилась ещё дальше.

– Авантюрист, я хотел попросить Вас об услуге.

– Какой услуге?

– На той почве, которую Вы получили, можно будет взрастить одно очень редкое семя.

– И где же это семя?

– Мой дед давно потерял его, но, к счастью, я знаю место, где можно найти ещё.

– «Тёмное Гнездо Моллорка».

Где-то в Моллорке расположено гнездо варгеттов, которые, как поговаривают, обожают лакомиться кое-какими фруктами.

Устраните угрозу варгеттов и заполучите семена этих фруктов.

Уровень сложности: А.

Награда:

Высший плод.

Ограничения:

Вы должны выполнить задания «Сущность Почвы» и «Мокрый Грунт Моллорка».

Теперь, когда уровень сложности подскочил до А, задание уже перестало быть обычным.

– Я сделаю это.

Пант сообщил о своём задании руководству Гильдии Гермес и сразу получил поддержку специальных сил.

– Не беспокойтесь. В течение сегодняшнего дня Ваше задание будет завершено.

Ударная сила сотен игроков, состоящая из рыцарей, магов, лучников и жрецов, стёрла с лица земли гнездо варгеттов, и Пант без труда справился со своим заданием.

Впрочем, это тоже был далеко не конец.

– «Волшебный Фрукт».

Как известно, плоды, именуемые «квайранами», приносят здоровье и долголетие всякому, кто их ест. Это первоклассный ингредиент для любого блюда!

Однако также известно, что этот плод особо нравится

одной специфической группе существ. Попробуйте обратиться к гномам: возможно, они смогут распознать истинных потребителей данного плода.

Уровень сложности: A.
Ограничения:
Вы должны обладать плодом «квайран».

С помощью Гильдии Гермес Пант смог поговорить с гномами Королевства Тор.

– Итак, у Вас есть квайран? Это очень редкий плод.

– Но для чего я могу его использовать?

– Это… Я бы предпочел не говорить об этом.

Чтобы повысить дружелюбие с гномами и получить ответ, Панту пришлось прибегнуть к деньгам. Имея за спиной могущественную Гильдию Гермес, инвестирование около миллиона золотых не составило особого труда. Но даже после того, как он стал намного ближе к гномам, они продолжали держать рот на замке.

– Простите, но я не могу открыто говорить об этом. Впрочем, у Вас будет больше шансов что-нибудь узнать у Пьянчуги; после определенного количества эля этот гном становится очень разговорчивым…

Используя информационную сеть Гильдии Гермес, Пант сумел найти гнома по кличке «Пьянчуга» и продолжить задание.

– У вас есть квайран? Этот плод… Он в фаворе у действительно великих и ужасных существ.

Теперь за этим заданием внимательно следили лучшие авантюристы Гильдии Гермес. Цепочка связанных заданий, которая в конечном итоге привела к уровню сложности A… Они ожидали, что в конечном итоге это может привести даже к заданию уровня S.

Балам: – Великие и ужасные существа для гномов? Тогда ими должны быть…

Тахембо: – Драконы.

Искатель Пути: – Итак, это задание каким-то образом связано с драконами. Слова «джекпот» слишком мало, чтобы описать его.

Благодаря приключениям Виида люди поняли, что задания с уровнем сложности S обладали способностью изменять внешний вид всего региона или даже ход самой истории Версальского Континента.

Тем временем, история Пьянчуги продолжалась.

– Это было очень давно. Мы должны были преподнести им

эти проклятые плоды, но их было очень трудно найти даже на самых крупных рынках, потому что «они» находили квайраны очень вкусными и попросту всё съедали. Впрочем, некоторым гномам квайраны тоже приходились по душе, и они варили из них вино.

– Ага, ясно…

– Подождите секунду… Я вспомнил один слух, который слышал много лет назад.

– Слух?

– Квайраны, как известно, являются плодами, которые эти великие существа любят больше всего особенно во времена своей молодости. Таким образом, поговаривают, что можно осуществить удивительные открытия, поискав в тех местах, где растут квайраны.

– Вы получили от Пьянчуги всю необходимую информацию.

– Ваше задание было обновлено.

– «Любимые Фрукты Драконов».

Квайраны – излюбленная пища драконов. Эти плоды содержат множество питательных веществ, в которых так нуждаются их гигантские тела.

Исследуйте районы вблизи мест, где находились квайрановые деревья. Хоть риск и высок, Вы можете обнаружить что-нибудь очень ценное.

Уровень сложности: S.

Ограничения:

Вы должны обладать плодом «квайран», а также получить информацию, связанную с драконами.

– Неужели у этого задания и вправду есть уровень сложности S?

– О, боги, как далеко оно может зайти?

Поскольку задание становилось всё более сложным, даже ведущие члены Гильдии Гермес не могли принять решение, как действовать дальше, не говоря уже о Панте и других авантюристах.

– Нам точно стоит продолжать это задание?

– Связываться с драконами слишком опасно. Даже появление гномов может обернуться большими проблемами.

– Да, не стоит забывать, что Королевство Тор – область

обитания злого дракона Кайберна.

– Земли Моллорка очень далеко, и в основном они ещё неизведанные. Мы не должны исключать, что там нас может ожидать совершенно новый тип приключений.

– Но мы ведь ещё даже не добрались до логова дракона. Обзавестись некоторой близостью с драконами через подобные задания – это может стать чрезвычайно полезным, не так ли?

– Проблема в том, что невозможно предсказать, как дальше будет развиваться это задание. Если мы не сможем бросить его в нужный момент, то можем оказаться в беде.

Главы Гильдии Гермес даже провели собрание по этому поводу, но в конце концов решили посмотреть, что же будет дальше.

В связи с этим Пант и другие авантюристы отправились исследовать земли Моллорка с помощью усиленной ударной группировки. Это было трудное путешествие, потому что монстры, с которыми они сталкивались, имели уровни свыше 400-ых и 500-ых, однако вскоре они нашли то, что искали.

– Вы стали первооткрывателем подземелья «Заброшенная Обитель».

Бонусы:

Слава увеличилась на 1,000.

Двойной опыт и шанс выбить предметы на протяжении следующей недели.

Из первого убитого монстра каждого типа выпадут лучшие предметы.

Внутри подземелья оказались химеры 600-го уровня, Сила и Здоровье которых выходили за рамки здравого смысла. Если бы Пант пришёл сюда наедине с авантюристами, он вряд ли бы смог справиться с такими монстрами, но благодаря предоставленной Гильдией Гермес военной силе у них всё получилось. Рыцари и воины взяли на себя инициативу по зачистке подземелья, в то время как маги и жрецы поддерживали их с тыла.

– Что ж, начнем поиски.

Следуя за ударной группировкой, авантюристы быстрыми темпами изучали подземелье.

Подземелье, которое было почти таким же огромным, как настоящий город! В нём обитало бесчисленное количество монстров, а в тёмных углах то и дело встречались сундуки с сокровищами, в которых содержалось много золота и драгоценных камней. Иногда в них также можно было найти мечи и доспехи, выкованные гномами.

– Это просто невероятно. Даже на Центральном Континенте нам ещё ни разу не удавалось обнаружить настолько большое подземелье, как это.

– Да, и награды превосходные. Впрочем, как и ожидалось от цепочки из десяти связанных друг с другом заданий.

Помимо этого, они также заметили магические ловушки, которые, правда, уже перестали функционировать.

После того, как длительные поиски подошли к концу, то, что они в итоге нашли, оказалось чисто-белым предметом высотой около четырех метров.

– Что это? Камень?

– Похоже на то. Такой прочный…

– Разве вы не чувствуете теплоту, исходящую от него? Возможно, это камень маны.

– Нет, это не камень маны. Я не могу наложить на него ни одно из своих заклинаний.

После того, как авантюристы потратили некоторое время на оценку, предмет наконец-то был идентифицирован.

– Большое яйцо!

Это яйцо дракона.

Его прочная скорлупа обладает высокой защитой от физического и магического воздействия.

Данный предмет является кулинарным ингредиентом 1-го класса!

Данный предмет является кузнечным материалом 1-го класса!

Данный предмет является скульптурным материалом 1-го класса!

Авантюристы и прочие игроки замерли на своих местах, разинув рты.

– Вау, яйцо дракона…!

– Может, это яйцо Кайберна? И если так, то разве нас всех не перебьют за вторжение в это подземелье?

– Не думаю, что это произойдет. Подземелье ведь недаром называется заброшенным.

– Мы не знаем, какому дракону принадлежит это яйцо.

Пант подошел ближе к яйцу и коснулся его. Его сердце готово было выпрыгнуть из груди, ведь множество связанных друг с другом заданий наконец-то привели его к яйцу дракона. Но тут…

Дзынь!

– Ваше задание было обновлено.

– «Яйцо Дракона».

Вы обнаружили яйцо, зачатое зеленым драконом Аранкальдой и черным драконом Кайберном. После того, как по неизвестным причинам Аранкальда покинула своё логово, это яйцо продолжало оставаться в нём.

Яйцо, подвергнутое человеческому прикосновению, неизбежно повлечёт ярость драконов. Чтобы подавить их гнев, Вы должны высидеть яйцо и дождаться рождения дракона-ребенка.

Уровень сложности: S.

Ограничения:

Вы должны обнаружить яйцо дракона.

На данном этапе невозможно отказаться от задания.

– …

Поняв истинную природу задания, Пант потерял дар речи.

– Что, родится дракон…?

Услышав эту историю, главы Гильдии Гермес вновь погрузились в затяжную дискуссию.

– Это цепочка заданий с уровнем сложности S. Даже у Виида никогда не было такого приключения.

– Если мы покажем его в эфире, то количество просмотров достигнет новой вершины.

– И мы получим хорошие доходы от рекламы. Это возможность запечатлеть в умах игроков истинные способности Гильдии Гермес.

– Возможность? Разве вы не понимаете, насколько драконы опасны? Если все пойдет не так, как надо, это может привести к полному уничтожению нескольких крупных городов.

– Такое задание неизбежно окажет огромное влияние. Нам нужно тщательно проанализировать возможный ущерб, который мы можем понести в случае неудачи…

Мнения были разными, а потому после нескольких часов спора консенсус так и не был достигнут. Наконец, свои опасения решил выразить гном-авантюрист по имени Ханту:

– Это конечно всё хорошо, ведь приключения S-класса – редки и увлекательны. Но причина, по которой я беспокоюсь, – это то, что данное задание связано с Кайберном. В нашем народе это существо не зря называют злым драконом.

Даже Панту нечем было опровергнуть данный аргумент. Каждый авантюрист, обладающий определенным уровнем славы и компетентности, предпочитал избегать любых заданий, имевших

хоть какую-то связь с драконами. Мало того, что драконы не любили контактировать с людьми, а поднять близость с ними было чрезвычайно сложно, так в довершение им приходилось иметь дело с таким коварным драконом, как Акрионг Кайберн.

– Тем не менее, это задание… Разве мы не будем за него хоть как-то вознаграждены?

– Повторюсь, что Кайберн часто выдаёт гномам различные производственные задания, но я никогда не слышал, чтобы он обеспечивал их надлежащим вознаграждением.

– Бросать это задание – значит навлечь на свою голову ещё больший позор. Как бы там ни было, я предпочел бы продолжить его и бросить вызов самому себе, особенно учитывая уровень сложности и текущие обстоятельства.

Многие рыцари особенно привязались к заданию; хоть никто и не был уверен, как именно изменится дальнейшее его содержание.

Вылупление маленького дракона… Если это позволит им наладить дружеские отношения с драконом, они смогут заполучить легендарную профессию рыцаря дракона.

Давным-давно, когда Виид противостоял Церкви Эмбиню, ему довелось полетать на спине Асолетта, Дракона Хаоса.

Картина, где Виид сидит верхом на черном драконе и сражается с аватаром Бога Эмбиню, всё никак не могла выйти из голов множества храбрых рыцарей.

«Если бы я только мог стать рыцарем дракона, я бы даже отказался от своего замка»

«Стать рыцарем дракона… Это самая безумная мечта любого рыцаря»

Этим заданием интересовалось достаточно большое количество членов Гильдии Гермес, и, самое главное, среди них был Бадырей, который также являлся чёрным рыцарем.

– Мы уже столько сделали, чтобы пройти это задание, а выгоды, которые мы можем получить по его успешному завершению, просто огромны. У нас нет выбора, кроме как продолжать его; на данном этапе задание уже не может быть отменено.

Таким образом, Пант и несколько других авантюристов стали охранять яйцо в Замке Флетчер, готовясь к вылуплению детёныша дракона. С тех пор, как они сюда перебрались, произошло множество вторжений со стороны монстров. Общественность предполагала, что это происходит под влиянием повстанческих сил или ослабленного общественного порядка, но на самом деле данные вторжения были делом рук чернокнижников, стремящихся выкрасть яйцо дракона.

Тем не менее, каждый раз попытки чернокнижников терпели неудачу, так как они не могли превзойти военную мощь Гильдии Гермес. Кроме того, во время сражения с магами авантюристы смогли получить кое-какую дополнительную информацию.

– Если яйцо будет уничтожено, на землю спустятся два дракона. Их ярость не будет знать границ, и континент, скорее всего, будет опустошен.

Глава 5: Секретное оружие. Эпизод 12-ый.

По окончанию задания Император Гейхар пригласил Виида и его спутников посетить столицу Империи Арпен.

– …

– Ва-а-а-а-у!

– Это просто потрясающе.

Уже на входе их поприветствовали величественные каменные сооружения, построенные в классическом стиле. Это был по-настоящему великий город, простирающийся докуда глаза глядели. Здесь проживало бесконечное количество оживленных скульптур, созданных в форме зверей и животных. Это была столица Империи Арпен, с прекрасной рекой, протекающей сквозь город, и с несколькими сотнями разновидностей деревьев, озеленяющих каждую его улочку и аллею.

– Вы прибыли в столицу Империи Арпен классической эпохи, о которой в современном мире практически ничего не известно.

Верд-Арден – место, где в абсолютной гармонии проживали люди и другие бесчисленные формы жизни. Помимо того, что этот город считается наиболее крупным в Империи Арпен, также он представляет собой настоящую культурную столицу всего Версальского Континента.

– Вы совершили легендарное достижение.

– Вы получили титул: «Созерцатель Истории».

– Слава увеличилась на 12,450.

– Все Ваши характеристики увеличились на 5.

– Даже если Вы сообщите об этом удивительном открытии, людям будет трудно принять его.

Несмотря на то, что Верд-Арден прекратил своё существование уже много лет назад, Виниду довелось повидать этот город благодаря воспоминаниям, содержащимся в Королевской Печати Империи Арпен. Однако, поскольку он впервые посетил это место лично, ему были предоставлены по-настоящему щедрые награды.

– Это очень впечатляет.

– Никогда не думал, что наше приключение окажется настолько захватывающим.

– Здесь сплошные чудеса.

Товарищи Виида всё никак не могли перестать восторгаться увиденным. Куда бы они ни смотрели – повсюду открывался великолепный вид древней Империи Арпен. Городские улицы, рыночные площади, архитектурные сооружения и даже простые продовольственные склады – все они были прекрасно построены и зачаровывали с первого взгляда. Получить подобное наслаждение возможно было исключительно благодаря Ваянию Путешествия.

Среди людей, бродящих по городу, можно было увидеть представителей некоторых редких рас, которые уже давным-давно исчезли с лица земли. Поскольку эстетический вкус императора Гейхара охватывал все виды существ, в Верд-Ардене существовал относительно разнообразный диапазон форм жизни, включая рептилий и насекомых. Однако особенно интересным был тот факт, что даже их экзотическая внешность, казалось, пребывала в полной гармонии с городским пейзажем.

«При желании и наличии времени Виид тоже может создавать целые расы. Жаль, что Версальский Континент так сильно изменился к нашему времени…»

«Вот она, настоящая история. Скульптурные навыки и вправду творят чудеса. Интересно, встретится ли мне что-нибудь подобное в Рыболовстве?»

«Хм, а здесь достаточно много сильных воинов».

В небе свободно летали гигантские крылатые змеи; для глаз человека из будущего это было весьма необычное зрелище, но при этом оно казалось абсолютно заурядным местным обитателям, существовавшим бок о бок с тысячами оживленных скульптур.

– Это место, где собрано наибольшее количество моих детей-скульптур, – улыбнувшись, заявил Император Гейхар, шагая по шумной рыночной площади. Виид и его спутники уже давно вышли за уровень среднестатистических покупателей, но даже они с интересом озирались по сторонам.

– У нас много продуктов хорошего качества. Подходите, примеряйте.

– Если вам нужны ковры, чтобы украсить свой дом, – вы пришли по адресу!

– Настоящие мужчины нуждаются в настоящем оружии! Не проходите мимо; взгляните на ассортимент!

Поскольку в городе проживало множество самых разнообразных скульптурных рас, разнообразие продаваемых предметов также было огромным. Одних только пищевых продуктов насчитывались сотни наименований. В обычных магазинах продавались всевозможные предметы, такие как ремни для земляных червей, специальные наушники для кроликов, защищающие от холода, и даже декоративные зубные кольца для крокодилов. Как раз последнее Ирен и купила в подарок Нилу.

– Это похоже на Лавиас, в котором продаются предметы и экипировка для авиаков.

– Кажется, в основном они продают продукты питания и предметы ежедневного пользования, а не военное снаряжение.

Пэйл тоже решил кое-что прикупить: кожаный ремень с орнаментом для Пёстрой Змеи и попонку для Желтоватого, причем довольно хорошего качества.

– Пи-и-и!

– Му-у-у-у. Спасибо.

Виид наблюдал за этим процессом, стоя в шаге позади них, так, словно это не было вовсе его заботой. Правда, именно он предоставил жизнь этим созданиям, но он сделал это только для того, чтобы их эксплуатировать. Тем не менее, Император Гейхар этого не знал, а потому смотрел на Виида с радостным выражением лица.

– Твои друзья тоже выглядят довольно эффектно.

– … Какие друзья?

– Ах, прости. Должно быть, ты считаешь их своей семьёй.

– …

Для него скульптурные существа были не чем иным, как его собственными подчиненными. Тем не менее, Виид взял их с собой в прошлое именно для того, чтобы заручиться дружелюбием императора, а не использовать в боевых целях, так что его решение, судя по всему, принесло достаточно позитивный результат.

– Особенно этот, как ты его назвал… Желтоватый? Да, он обладает исключительно красивым торсом, символизирующим могучую силу быка. Пёстрая Змея тоже очень симпатичная.

Император Гейхар продолжал хвалить оживленных скульптур Виида.

Естественный подъем настроения!

И вот, Виид интуитивно понял, что именно это наиболее

подходящий момент для того, чтобы начать воплощать в жизнь его истинную цель.

– Ваше Величество.

– Зови меня просто учителем. Во всех этих титулах нет ни малейшей необходимости.

– Да, учитель!

Чем более близкие отношения были между двумя собеседниками, тем тяжелее было отказаться от какой-бы то ни было просьбы. Однако, если один человек хочет попросить другого о чем-то крайне серьезном – необходимо помочь ему подготовить моральное оправдание.

– Как Вы знаете, я из будущего. Учитель, Вы наверное задумывались о том, что будет с Вашими друзьями, обитающими в этом городе?

Немного подумав, Император Гейхар грустно ответил:

– Несложно догадаться. Мне жаль, но в конце концов они не смогут мирно сосуществовать вместе с людьми…

– Вы очень проницательны, учитель.

– Из-за своей жадности люди даже между собой постоянно ведут войны, стремясь иметь больше, чем другие. Им будет трудно принять существование этих оживленных скульптур.

– Да, боюсь, Вы совершенно правы, – ответил Виид, а затем сообщил императору о серии событий, которые должны были произойти в будущем.

После смерти Императора Гейхара фон Арпена, оживленные скульптуры разбредутся по миру, а Империя Арпен рухнет. Спустя множество лет некоторые из этих существ в конечном итоге превратятся в монстров или захотят отправиться в отдаленные, пустынные регионы, где нет людей.

– Вот как… Вот как, значит, всё закончится… – тихо пробормотал Император Гейхар, после чего молча уставился вдаль. Тем временем товарищи Виида решили продолжать наблюдать за происходящим, не рискуя вмешиваться.

«И как же он убедит императора помочь ему?»

«Я собираюсь засвидетельствовать его секретные трюки убеждения, которые ещё никогда не давали сбоя. Если за дело берется Виид, шанс успеха – стопроцентный»

«Судя по проведенному мною анализу, ключевым фактором успешности Виида, как легендарного авантюриста, является его медовый язык. Возможно, сейчас он тоже скажет несколько впечатляющих фраз?»

Даже Пэйл, который очень давно знал Виида, судорожно сглотнул; за всё время их знакомства он практически не видел, как именно Виид обрабатывает местных жителей и героев для

достижения своих собственных целей. Таким образом, товарищи с волнением в сердцах ожидали увидеть эталонный пример того, как должны работать харизма и навыки убеждения.

Тем временем Виид вытащил из рюкзака большую бутылку из-под ликера.

Буль-буль-буль-буль!

Прозрачная жидкость быстро заполнила кубок из красной глины. Это был дистиллированный спирт самого высокого качества.

– Почему бы нам для начала не выпить, учитель?

– Что это?

– Я сварил его специально для Вас. Просто попробуйте.

– Хм. Ладно, один бокальчик будет только на пользу.

Поскольку Император Гейхар пребывал в довольно мрачном настроении от мыслей о будущем своих оживленных скульптур, кубок был осушен мгновенно и до дна.

– Э-э-эх! Хорошо пошло!

– У меня тут завалялось немного жареных кальмаров и куриных крылышек.

За первым опорожненным императором кубком вскоре последовал второй, а затем и третий.

Тем временем Виид продолжал вынимать из своего рюкзака всё больше и больше закусок.

– Сегодня такой прекрасный день. Этот прохладный бриз просто чудесен, правда?

– Да, ты прав.

Под вкусные гарниры, стимулирующие аппетит императора, первая бутылка исчезла в мгновение ока.

– Ха-ха… Я так рад, что встретил тебя. Ты практикуешь скульптурное дело, но в дополнение к этому у тебя превосходные кулинарные навыки…

– Скульптурное Ремесло – всё равно самое лучшее, учитель!

Спустя некоторое время показалось дно и второй бутылки.

– Всю жизнь самым близким моим компаньоном была идеальная красота… Несмотря на то, что с течением времени у меня появилось достаточно много друзей, разделяющих эти ценности… Иногда я всё равно чувствую себя слишком одиноко…

– Как же я Вас понимаю, учитель.

Гейхар продолжал пить, жалуясь на своё одиночество.

А когда опустела ещё одна бутылка, изрядно охмелевший император начал слегка заикаться.

– Мне не следует, ик… Так много пить, ик… Посреди бела дня…

Виид, который, как правило, предпочитал угощать своих

собеседников ароматными ликерами, на этот раз пускал в дело исключительно крепкие напитки. Также он угощал императора целым разнообразием гарниров, как например: картофель фри, жаркое, суп, лапша и фрукты, выставляя их на стол с быстротой, которая была попросту невозможна без предварительной подготовки.

– Учитывая Ваши повседневные задачи по управлению этой империей и заботой о своих бесчисленных скульптурных друзьях, иногда следует давать себе отдохнуть. Вот, запейте, учитель.

Даже во время разговора Виид умудрялся ловко подливать императору новую порцию спирта.

– Давайте по последней. Учителю и ученику стоит хоть раз вместе выпить. Это ведь хорошо для укрепления наших связей, не так ли?

– Ну-у-у-у-у…. Ты, конечно, пра-а-а-а-ав…

Распивая с Виидом очередную бутылку, Император Гейхар начал рассказывать истории, сокрытые глубоко в его сердце. Истории о том, как у него в детстве совершенно не было друзей, и единственными его компаньонами становились маленькие статуэтки различных животных. Истории о том, как он смог подарить жизнь своим творениям, вложив в них всю свою душу и сердце. Алкоголь заставлял людей делиться тем, что у них на сердце, тем самым вводя в заблуждение, что их собеседник – настоящий понимающий друг.

Техника убеждения с использованием алкоголя!

Спустя некоторое время глаза Гейхара фон Арпена начали терять фокус.

– Я тоже основал Королевство Арпен, – внезапно прозвучал низкий и тяжелый голос Виида, который до этого в основном слушал рассказы императора. Естественно, при этом он смочил губы большим количеством слюны, что свидетельствовало о расставании с последней каплей совести.

– И основал я это королевство вовсе не для собственного богатства и процветания. Человечество погрязло в бесконечной череде войн… И все деньги из людей выкачивала исключительно Империя Хэйвен… Я имею в виду, что простой народ угнетался и подвергался гонениям.

– …

Несмотря на то, что Император Гейхар был уже порядком пьян, слова Виида, казалось, начали понемногу его приводить в себя.

– И-и-и-и-и?

– Королевство Арпен… Как вы могли догадаться, я выбрал это название потому, что очень уважаю Вас, учитель.

Эти слова были словно мёд для ушей императора, который уже полностью открылся для Виида.

«Что ж, на самом деле я просто использовал первое попавшееся название…»

Поначалу Виид раздумывал о том, чтобы назвать свое королевство «МногиеЛетаВеликомуВииду», но затем, в конце концов, передумал и без каких-либо конкретных причин назвал его Королевством Арпен.

– Королевство Арпен также является мирной землей. Люди, эльфы, гномы и даже варвары построили город на опустошенной земле, где до этого обитали лишь вампиры.

Виид поведал Императору Гейхару длинный и подробный рассказ о происхождении Моры. Ему было очень скучно рассказывать обо всех нюансах, но императору, казалось, нравилось слушать о зарождении нового Королевства Арпен, а потому он продолжал:

– Благодаря большим усилиям и риску для своей собственной жизни, я смог спасти арнинов и эллионов. Что касается арнинов – до того, как я пришел спасти их, они жили ужасной рабской жизнью.

– Ка-а-а-а-ак ужа-а-а-а-асно.

Император Гейхар дрожал от ярости. Пьяный человек мог легко заснуть, а потому очень важно было поддерживать Гейхара фон Арпена во взбудораженном состоянии.

– Есть только одна вещь, которой Королевство Арпен хочет достичь: счастье для всех и каждого, кто живет на этой земле. А ещё я хочу спасти Ваших друзей, учитель.

– Ты не забыл о них…

Голос императора внезапно оказался куда более трезвым. В то самое мгновение, когда его сердце было полно благодарности Виду, техника «алкогольного убеждения» также достигла своего апогея.

– Из-за предстоящей войны Королевство Арпен находится в опасности. Я знаю, что это большая наглость с моей стороны просить о чем-то подобном, но, пожалуйста, ради всех оживленных скульптур, которым предстоит пройти через такие тяжелые времена, окажите мне помощь: помогите спасти Ваших детей и принести мир на этот континент!

А в следующий момент…

Виид понял, что гол забит.

***

Пока Виид и Император Гейхар продолжали пить, пропуская кубок за кубком, Пэйл и остальные товарищи стояли далеко позади, однако при этом внимательно прислушивались к

происходящему разговору.

– Как думаете, это действительно сработает?

– Непросто убедить императора одной болтовней. Я имею в виду, что мы просим императора подарить жизнь всем этим скульптурам и приложить каждую унцию его сил, при этом, по сути, не предоставив взамен абсолютно ничего.

Зефи был настроен довольно пессимистично. Такого же мнения придерживался и Приправленный Рак.

– Если этот план провалится, то вся та огромная куча скульптур, заполонившая Гарнавскую Равнину, будет попросту бесполезна. А это будет огромным ударом по нашей стороне.

Все они были очень впечатлены боевыми возможностями оживленных скульптур, таких как бараги. В зависимости от того, присоединится Император Гейхар к этой битве или же нет, им предоставится куда более широкий набор вариантов противодействия Империи Хэйвен.

В конце концов, это был Гейхар фон Арпен – герой, изменивший ход истории.

– Если скрытое оружие Виида на Гарнавской Равнине окажется бесполезным, мы можем проиграть эту битву.

– Мы должны несмотря ни на что убедить его помочь нам.

Тем временем Сурка вернулась из путешествия в соседнюю таверну.

– Я купила свиных ребрышек! Просто окунайте их в этот соус и наслаждайтесь!

Поедая жареную свинину, товарищи продолжали наблюдать за Виидом и императором. Все считали, что Виид расскажет о своей реальной цели этого путешествия уже на втором бокале, но…

– Мне кажется, или это пошла уже четвертая бутылка?

– Они пьют очень быстро.

– Ох! Пока император не смотрел, Виид выплюнул ликёр!

Убеждение по спасению Версальского Континента включало в себя следующее: заставить избранный объект без передышки употреблять алкоголь, постепенно втираясь к нему в доверие. Император Гейхар, будучи простым и честным человеком, высказал свое мнение и раскрыл свои искренние чувства и мысли. И Виид не упустил шанс для нанесения удара, попросив императора о помощи.

– Да уж. Так это и вправду истинная причина, по которой он основал Королевство Арпен?

– Вау. Наверное, Виид действительно живет, чтобы помогать нуждающимся. Я никогда не понимала, что он все это время беспокоился о других.

– … Подождите, это попросту не может быть правдой.

Даже его товарищи, которые слишком хорошо знали о подлинной природе Виида, не могли не впасть в кратковременное замешательство. Всё, что он когда-либо делал, было направлено исключительно ради его собственного богатства и процветания, но после того, как он обернул это в слой романтики, все его дела начали казаться подвигами настоящего спасителя континента. Никто так и не понял, как история Виида внезапно превратилась в биографию героя, который избрал тернистый путь скульптура во имя искусства и красоты, отважился на ряд опасных заданий, чтобы спасти мир, и в конечном итоге сумел построить своё собственное королевство.

– Что ж, в его истории нет откровенной лжи… Однако для тех, кто долго наблюдал за ним, некоторые моменты могут показаться, эм-м, слегка приукрашенными, – подняв голову, с любопытством произнес Зефи.

– Ну, должна сказать, что я полностью с тобой согласна, – улыбнулась Ирен.

Как самые близкие соратники Виида, они хорошо знали о многочисленных инцидентах, связанных с ним, включая монопольное положение на рынках Королевства Арпен и спекулятивные инвестиции в землю вокруг Аквапарка Пухоль. Правда, они вовсе не собирались критиковать его за это… Каждый из них получил бесплатную виллу, расположенную в окрестностях этого же аквапарка.

– Тем не менее, от его действий ещё не пострадал ни один невинный человек.

– Безусловно, благодаря Виду Версальский Континент стал только лучше.

– Северян, которые чем-то обижены или недовольны, можно по пальцам пересчитать.

Обсуждая, действительно ли Виид был хорошим королем, они пришли к выводу, что он, несомненно, создаст мир, который принесет счастливую жизнь. Он заботился исключительно о своих корыстных интересах и желаниях, но скорость и масштабы, с которыми он стремился удовлетворить эти интересы и желания, были настолько огромны, что в значительной степени способствовали росту самого королевства. Все эти великие архитектурные сооружения, развитие городов и строительство инфраструктуры были бы невозможны без активных действий Виида.

И вот, финальная речь Виида подошла к концу.

– … Окажите мне помощь: помогите спасти Ваших детей и принести мир на этот континент!

Император Гейхар не имел ни малейших оснований отказаться от этой просьбы. Виид был его единственным учеником, который следовал по его стопам как скульптор и был истинным преемником Империи Арпен даже несмотря на то, что все эти истины были несколько преувеличены.

«Его отношение очень похвально… И его искреннее желание помочь своему учителю…»

Виид и вправду прошел огромное количество тяжелых заданий, при этом даже спас несколько скульптурных рас. А насколько он был почтительным и приветливым, когда впервые встретился с Гейхаром!

– Я помогу… Чем смогу…

Герой, объединивший Версальский Континент… Кивнув своей отяжелевшей головой, принял запрос Виида.

Глава 5: Секретное оружие. Эпизод 13-ый.

Людям, собравшимся на Гарнавской Равнине, скучать не приходилось. Если кто-то хотел повеселиться, он мог отправиться на фестиваль, а тот, кто хотел принять участие в каком-нибудь проекте, мог свободно присоединиться к строительству скульптур.

– Слышу какие-то звуки!

– Вы только посмотрите! Это не горы, это скульптуры!

Игроки стекались к Гарнавской Равнине со всего Центрального Континента. Рыцари скакали верхом, маги летели по воздуху, а новички тянулись бесконечными живыми волнами.

Вид множества скульптур, возвышающихся над Гарнавской Равниной, был по-настоящему захватывающим. Но что привлекало людей куда больше самой масштабной стройки Королевской Дороги – так это фестиваль.

– Пиво и забавы! Помяните моё слово, сегодня я буду гулять и веселиться всю ночь!

На равнине собралась гигантская толпа людей, наслаждавшихся фестивалем. Казалось, от каждого их движения дрожала сама земля.

В дополнение к богатому ассортименту продуктов питания, которые были привезены сюда всеми северными торговцами, каких только смогли найти, этот фестиваль также предлагал развлечения в виде танцев и музыки. Мало того, что сюда прибыло большинство северных бардов, так ещё и звезды мировой эстрады из реального мира решили поддержать движение и поучаствовать в этом процессе.

– Давайте зажигать, народ! Давайте заставим дрожать весь

Версальский Континент!

Для многих известных групп из разных стран этот фестиваль стал самым большим событием не только в их карьере, но и в самой истории музыки. Место, где собралось великое множество людей со всего мира… Это была отличная возможность для продвижения своего творчества и встречи с новыми поклонниками. Каждый день, с раннего утра и до самой ночи, Гарнавская Равнина была наполнена звуками арф, гитар и прочих музыкальных инструментов.

– Я действительно удивлён финансовыми возможностями Королевства Арпен.

– Как они вообще смогли всё это подготовить? Не думал, что они настолько компетентные.

На самом деле, даже Виид и Манауэ не ожидали такого успеха. Их план состоял в том, чтобы максимально оттянуть дату битвы и заработать побольше денег, продавая собравшейся толпе закуски и напитки. Но именно благодаря пришедшим сюда людям, готовым оказать посильную помощь и выполнить свою роль, результат превзошел самые смелые ожидания.

– Кто-то продает Меч Алой Крови!

– Ого, он ведь стоит почти 10 миллионов золотых!

– Ну, мы всё равно не смогли бы его использовать, так как для него требуется 520-ый уровень и выше.

Игроки Центрального Континента также продолжали приносить продукты питания, напитки и товары для торговли, а потому проблем с их нехваткой не было.

– Ремонт оружия! Всего 3 золотых!

– Специалисты по ремонту одежды! Мы можем пришить недостающие кнопки и подлатать протертые рукава! Внимание к деталям! Кроме того, с завтрашнего дня заработает прачечная.

– Вау. На севере всё так дёшево.

– Налоги там тоже ниже, чем в Империи Хэйвен.

– Ну, Гильдия Гермес немного снизила налоговую ставку, но она по-прежнему не может сравниться с северным континентом.

Энергия, излучаемая северными игроками!

Несмотря на то, что они с опозданием начали играть в Королевскую Дорогу, их энергичный дух и привязанность к Версальскому Континенту могли посоперничать с чем угодно. И эта энергия распространялась среди игроков Центрального Континента.

– Это место… Оно действительно потрясающее.

– Почувствовав здешнюю атмосферу, я начинаю думать, что раньше был настоящим идиотом, не поддерживая Королевство Арпен.

– Что ж, ещё не слишком поздно. Я и сам собираюсь собрать все свои вещи и переехать жить в Королевство Арпен.

– Но если они выиграют эту битву, весь Центральный Континент и так станет частью Королевства Арпен.

– Это не так уж и плохо.

– А я мечтаю однажды посетить Аквапарк Пухоль. Вот бы в будущем на Центральном Континенте тоже появились бы такие места. Правда, Аквапарк Пухоль всегда будет оставаться первым в своём роде.

Одновременно с этим Гарнавская Равнина стала большой торговой площадкой: люди продавали как то, что им не нужно, но при этом было жалко выкинуть, так и по-настоящему высококачественное оружие и экипировку.

Снаряжение, выставленное на продажу, охватывало широкий круг игроков, начиная от новичков ниже 100-го уровня, заканчивая элитными воинами 500-ых уровней. Кроме того, здесь можно было найти множество различных магических предметов и реагентов.

Наиболее продаваемыми предметами были те, которые подходили для игроков в диапазоне от 200-го до 350-го уровня.

– Хм-м, уровни северных игроков выше, чем я ожидал.

– Да, здесь довольно много игроков свыше 200-го уровня. Думаю, они растут куда быстрее, чем мы, когда только начали играть в Королевскую Дорогу.

– Наверное это потому, что у них нет ограничений на использование охотничьих угодий. А ещё говорят, что на севере очень много монстров.

Игроки, удачно распродавшись на рынке, возвращались, чтобы присоединиться к фестивалю, поесть и насладиться весельем, в то время как заработанные ими деньги привлекали ещё больше товаров и торговцев.

Несмотря на то, что именно Виид предложил отложить дату сражения на пятнадцать суток, многие игроки стали жаловаться, что этот срок слишком короткий. Если бы стороны договорились провести битву хотя бы через месяц, то на Гарнавской Равнине собралась бы ещё большая толпа.

Это было по-настоящему грандиозное событие, в ходе которого большинство игроков, разбросанных по всем частям Версальского Континента, собирались вместе. Наряду с прекрасным праздником, проходящим днём и ночью, всё больше людей приходило на гигантскую строительную площадку всевозможных скульптур. Казалось, что здесь собрались абсолютно все архитекторы Королевской Дороги и реального мира, поскольку между строительными компаниями завязалась

настолько ожесточенная конкуренция, будто на кон было поставлено само их существование.

Стук-стук-стук.

Они забивали гвозди, клали кирпичи и заливали фундамент. Стройка шла семимильными шагами, причем не было ни единого человека, который усомнился бы в её безопасности. Чтобы доставлять камни на самую вершину статуй, людям приходилось взбираться на серьезную высоту, что делало их похожими на профессиональных скалолазов.

– Ува-а-а-ах! – закричал один из игроков, падая с пятисотметровой высоты. Однако маги, стоявшие поблизости, тут же отреагировали, произнеся заклинание:

– Стремительный Полёт!

Падающий игрок был спасён и снова поднят наверх.

– Спасибо!

– Всегда пожалуйста.

С учетом того, что каждый хотел оставить свой след на Гарнавской Равнине, весь этот проект уже давно превратился в конкуренцию не эффективности, а количества.

– Мы, Отряд Грибной Каши, являясь авангардом всего Культа Травяной Каши, не должны просто так стоять без дела!

– Ты прав. Давайте сделаем большую статую гриба.

– Люди из Отряда Крабовой Каши! Чем мы хуже? Давайте все вместе построим величественную скульптуру краба!

Каждый отряд Культа Травяной Каши прямо-таки кипел желанием показать, на что способен, и превзойти своих товарищей. А где-то в стороне стояла ещё одна группа игроков, одетых в черную экипировку.

– Разве мы не должны построить гигантского таракана, символизирующего наш отряд?

– Ке-ке-ке. Одного таракана недостаточно. Мы должны сделать целое логово насекомых!

– Как насчет жука-носорога?

– Изогнутые лапки, усики, шёрстка… Что еще?

– Вспомните, как мы все были шокированы, когда впервые увидели Мясистую Личинку. Я знаю, что это была работа Виида, но мы можем попытаться сделать нечто подобное.

– Да, давайте попробуем. Что бы мы ни делали, мы приложим к этому все свои усилия. К тому же, стыдно не использовать такой образец для подражания, как Мясистая Личинка.

– Ну, Отряд Каши из Червяков уже заявил, что собирается воссоздать Мясистую Личинку.

– Отряды Червяков и Жуков – наши союзники. Мы должны уважать их решение.

И вот, в одном из углов Гарнавской Равнины было создано несколько скульптур насекомых неописуемого вида. У Отряда Каши из Насекомых была удивительно широкая сеть социальных связей, к тому же они хотели заставить общество пересмотреть своё мнение относительно ценности насекомых. Многим специалистам из смежных областей также было предложено построить скульптуры величайших насекомых Земли.

Строительные работы проходили даже под землёй Гарнавской Равнины.

– Ваяние? Когда дело доходит до умения, требующего ловкости рук, мы, гномы, не имеем себе равных!

– Как только мы начнем показывать наши способности, эти людишки головы в… Гм…

– Давайте сделаем что-нибудь не из камней, а из стали.

– Звучит заманчиво.

Итак, гномы забрались глубоко под землю и принялись за работу.

Мастера-ремесленники, обладающие навыками Кузнечного Ремесла продвинутого уровня и выше!

Среди них находилось много гномов со средним уровнем своей профессии, а потому они с легкостью создавали скульптуры, разливая расплавленный металл по формам.

Известие о решении Императора Гейхара принять участие в предстоящей войне уже было передано по игровым телеканалам.

– Получив жизнь, они будут свободны делать всё, что захотят. Это будет поистине великолепное зрелище.

– Раса гномов оказала очень мало влияния на Версальский Континент, но ни один человек не сравнится с нами в ремесленных профессиях.

Особо занятыми оказались художники, поскольку их работа заключалась в том, чтобы добавить красок к готовым скульптурам высотой в несколько сотен метров. Все эти работы должны были появиться на самых разных сайтах, а потому художники не жалели сил и времени, чтобы оформить их в лучшем виде.

По мере продолжения фестиваля и строительных работ, на Гарнавской Равнине продолжало царить возбуждение. Одно из наибольших столпотворений, которые когда-либо видел мир, поставило перед собой лишь одну цель – внести свой вклад в этот грандиозный проект.

***

Авантюрист Чейз!

В рамках подготовки к предстоящей битве на Гарнавской Равнине он отправился путешествовать по континенту.

– Возможно, о Гарнавской Равнине есть какие-нибудь легенды

или забытые истории?

Поскольку на поле боя, как правило, присутствовало совсем немного авантюристов, он проводил расследование в надежде найти что-нибудь, что сможет помочь.

– Это заброшенная земля.

– Там нет ничего, кроме поросших сорняками старых пастбищ. Люди там не живут.

– Это самые настоящие прерии. На Гарнавской Равнине часто можно встретить диких лошадей.

Несмотря на то, что совсем немногие могли поделиться какой-нибудь ценной информацией о Гарнавской Равнине, в конце концов Чейзу удалось получить наводку в регионе Бриттен, который находился довольно далеко от места назначения. Источником информации был мудрец по имени сэр Дональд, которому Чейз регулярно приносил еду и напитки для поддержания дружеских отношений.

– Давным-давно Гарнавская Равнина представляла собой место, в котором было основано Королевство Палдан.

– Королевство Палдан?

– В эпоху войн Королевство Палдан настаивало на поддержании мира, но в итоге оно было полностью разрушено совместной атакой со стороны других королевств.

– Ясно…

– Несколько десятилетий тому назад на равнине появились призраки убитых жителей этого королевства. Вот почему она была оставлена людьми. Говорят, что если Вы возьмёте с собой кое-какой специальный предмет, принадлежащий забытому Королевству Палдан, то сможете встретить этих призраков даже сегодня. Правда, я не уверен, что в этой встрече есть какой-то смысл.

Для такого приключения было недостаточно даже целого месяца; особенно учитывая то, что требовалось найти совершенно неизвестный предмет. И вот, поскольку масштабы задания не вписывались в оставшееся время, Чейз решил обратиться за помощью к гильдии авантюристов.

[Заголовок: Нужна информация о Королевстве Палдан.

Всем привет, я – Чейз, авантюрист.

В настоящее время я провожу исследования относительно Королевства Палдан, чтобы найти способ внести свой вклад в битву на Гарнавской Равнине.

Если у вас есть какая-либо информация по этому вопросу, пожалуйста, поделитесь ею со мной].

Всего за час под сообщением набралось попросту

бесчисленное количество комментариев, оставленных другими игроками.

– Население в первые дни существования королевства составляло 1,48 миллиона человек. Первого короля звали Таргулом.

– У меня тоже было задание, связанное с Королевством Палдан, но оно по-прежнему остается незавершенным. Столица королевства исчезла совершенно бесследно. Насколько я знаю, она погрузилась в землю из-за серьезного землетрясения.

– Если пройти на север, то, миновав Балтинское Ущелье, можно найти небольшую боковую дорогу. В конце неё есть пещера, ведущая под землю. Пройдя сквозь неё, Вы сможете найти последние остатки Королевства Палдан.

– О, а я думал, что от него вообще ничего не осталось…

– Об этом ещё никому не сообщалось. Надеюсь, это хоть немного поможет.

– Чейз-ним, где Вы сейчас? Я нахожусь на 35-ом этапе задания. Сейчас только дождусь, когда поужинает мой друг, и могу отправляться выполнять его дальше. Кстати, у меня есть знамя Королевских Рыцарей Палдана.

– Вам нужен гид? Я хорошо знаком с этой местностью. Я могу очень быстро отвести Вас туда, куда нужно.

– О, я тоже прямо сейчас слушаю вступительный видеоролик к 35-му этапу задания. Хорошо, значит, я тоже беру знамёна Королевских Рыцарей и привожу их Вам? Я –рейнджер выше 400-го уровня, так что могу быстро прискакать за Вами.

Сотрудничая с гильдией авантюристов, а также благодаря помощи некоторых игроков из Культа Травяной Каши, Чейз смог в разы сократить время, необходимое для выполнения этого задания. Некоторые фрагменты информации и подсказки, которые необходимо было получить в других регионах, также были быстро собраны и переданы ему.

И вот, вскоре Чейз отыскал руины древнего города.

– Мы жаждем крови! Мы хотим отомстить!

– Что ж, этого мы можем вам предоставить сколько угодно. Скоро на Гарнавской Равнине будет война!

– Неужели нашу старую родину снова атакуют? Наконец-то настало время вернуть долг крови!

– Всё, что пожелаете, господа.

Несмотря на то, что эту силу нельзя было назвать решительной и такой, которая смогла бы изменить исход битвы, Чейзу всё же удалось заручиться поддержкой пятидесяти тысяч воинов-призраков Королевской Армии Палдана.

***

Миретас, фермер.

Глядя на Гарнавскую Равнину, где уже несколько дней продолжала шуметь стройка вперемешку с праздником, он чувствовал себя совершенно потерянным.

– Здесь слишком много людей… Посеять семена будет слишком сложно.

Отказываться от Миретаса в грядущем сражении из-за одной только его профессии было крайне неразумно; он мог посадить ужасные человекоподобные деревья, которые можно было бы использовать в битве.

Эти растения даже обладали способностью к последующему воспроизводству: приношению плодов и дальнейшему распространению семян. Проблема заключалась в том, что для взращивания этих культур, семена нуждались в солнечном свете, удобрениях, воде и времени. А если бы он посеял семена этих деревьев-убийц прямо здесь, они просто-напросто стали бы без разбору поглощать всех прохожих.

– Но мне всё-таки нужны эти растения, чтобы сражаться против Империи Хэйвен…

Горюющий Миретас решил перекусить шашлыком из баранины в ресторанчике под небом.

– И как только у них получается настолько чертовски хороший шашлык? – восхитился Миретас, набивая себе рот нежным мясом ягненка.

Работа фермером часто повышала аппетит.

– Ум-м-м. Великолепно.

И вот, когда Миретас протянул руку к последнему кусочку шашлыка на тарелке, он встретился глазами с эльфом, который, судя по всему, также не мог отвести взгляд от сочного бараньего мяса.

– Э-э?

– Миретас-ним?

Эльф по имени Спуникер. Он был ещё одним высокопоставленным лицом, а также известным игроком Королевской Дороги. Его форумные сообщения, содержащие полезную информацию об игре, помогли бесчисленному числу начинающих пользователей.

– А вот и ещё одна порция шашлыка из баранины! – внезапно раздался голос повара, который принёс большой поднос с мясом и поставил его на стол. Одновременно с этим Миретас наконец-то понял, что этот человек, чьё лицо всё время было скрыто за дымкой жарящегося мяса, на самом деле был Эльгуном, который, как поговаривали, стремился стать Мастером-Поваром.

– О, не ожидал увидеть в одном месте сразу две знаменитости.

– Да, как же это здорово встретить вас обоих.

– Надеюсь, моя стряпня вам по душе?

Эта троица уже какое-то время была знакома друг с другом.

Сам Миретас был высокоранговым игроком и одной из самых выдающихся фигур, ведущих в Королевской Дороге

сельскохозяйственную деятельность. С тех пор, как он перебрался на Северный Континент, валовое производство сельского хозяйства региона подскочило в разы.

Не менее знаменитым человеком был и Эльгун. Блюда, приготовленные им, вызывали огромное восхищение и самый настоящий трепет у тех, кто их ел, а потому в его ресторане всегда предлагалось специальное меню из кое-каких редких ингредиентов. Причем, чтобы их попробовать, людям приходилось ждать в очереди по несколько дней.

Спуникер же временами закупал у них дорогостоящие семена, фрукты и травы.

– Похоже, мы все пришли сюда, чтобы сразиться с Империей Хэйвен, – усмехнувшись, произнес Миретас.

– Да, хоть я и не умею ничего, кроме готовки, – ответил Эльгун, снимая фартук и усаживаясь рядом.

– Однако, как я полагаю, ты ведь не просто здесь шашлыком торгуешь?

– Несколько кузнецов выковали для меня специальный котёл, чтобы я мог приготовить за раз сотню тысяч порций каши.

С помощью нескольких кузнецов и магов Эльгун предпринял меры, чтобы участники сражения получали горячую еду.

– Я готовлю блюда, которые увеличивают максимальный запас Живучести и Здоровья игроков.

Однако Спуникер лишь покачал головой, словно не совсем понимал слова своего коллеги.

– Но… Вряд ли это имеет большое значение, поскольку большинство игроков на нашей стороне являются новичками, не так ли? Мне жаль это говорить, но против имперской армии… эффект еды не принесёт особо много пользы.

– Да, это правда, что простая миска каши не поможет им пережить атаку противника. Но разве ты не считаешь, что люди будут чувствовать себя намного лучше, если они смогут по крайней мере получить горячую и вкусную еду, прежде чем отправиться в битву? Некоторые говорят, что приготовление пищи – это искусство, которое заключается в том, чтобы вложить в блюдо душу и сердце. Как говорится, еда – это не только способ утоления голода, но и средство, позволяющее почувствовать себя счастливее.

Речь Эльгуна произвела глубокое впечатление на Миретаса и Спуникера. На Центральном Континенте люди считались не чем иным, как предметом эксплуатации и расходными материалами. Одной из причин быстрого роста Королевства Арпен был тот факт, что оно всегда проявляло уважение и благодарность к своим же игрокам.

Таким образом, Миретас подумал, что сейчас самое подходящее время для того, чтобы поделиться своими заботами с двумя понимающими коллегами.

– Я тоже надеюсь, что смогу помочь во время этой войны, а потому готовлюсь к выращиванию кое-каких специальных растений. Но, как оказалось, это куда более сложная задача, чем я ожидал, поскольку на Гарнавской Равнине слишком много людей, а повсюду, куда ни глянь, – скульптуры.

– Вот как…

Спуникер и Эльгун задумались, пытаясь совместно найти какое-нибудь решение данной ситуации.

– Насколько сильны эти плотоядные растения?

– Я точно не знаю. Я никогда прежде не использовал их для сражений.

– Наверное, для того, чтобы они выросли, им нужна большая площадь?

– Именно. Насколько я себе представляю, деревья должны находиться на расстоянии не менее нескольких метров друг от друга. В противном случае они попытаются сожрать друг друга.

– Хм.

Спустя некоторое время в голову Спуникера пришла идея.

– Я проинформирую об этом Ассоциацию Остроухих. Думаю, они помогут.

Это было самое большое игровое сообщество среди представителей эльфийской расы.

Спуникер отправил им запрос о том, смогут ли они оказать содействие в этом вопросе, и вскоре получил ответ:

Зеленое Дерево: – Это президент Ассоциации Остроухих. Волонтеры из Эльфийского Леса выразили готовность помочь в выращивании специальных плотоядных растений.

Эльфы обладали врожденным талантом к выращиванию деревьев и цветов, даже если у них не было фермерской профессии.

И вот, благодаря сотрудничеству с лесными эльфами, план по созданию ужасающих растений-убийц начал постепенно воплощаться в жизнь.

Глава 5: Секретное оружие. Эпизод 14-ый.

Фабио и Герман.

Всякий раз, когда эти два гнома смотрели друг на друга, в их головах появлялись следующие мысли:

«Я лучше его»

«Кто-нибудь скоро обязательно скажет, что качество моих

мечей намного превосходит его»

И хотя они оба уже были достаточно взрослыми, чтобы не заниматься подобным ребячеством, куда бы они ни пошли, их дух соперничества был сопоставим с извергающимся вулканом.

И вот, в конце концов, Фабио с Германом решили вместе отправиться на Гарнавскую Равнину.

«Это сражение должно оказаться весьма любопытным. К тому же перед всей этой толпой мы сможем раз и навсегда определить, кто же из нас лучший кузнец»

«Настоящий Мастер-Кузнец должен внести свой вклад в войну. Воины, экипированные доспехами из моей мастерской, смогут продемонстрировать максимум своих способностей»

Однако, в полную противоположность своим внутренним чувствам, внешне они вели себя так, будто были самыми близкими друзьями.

– Как продвигаются твои дела?

– Что ж, в последнее время ничего особенного не происходит… Просто коротаю вечер за вечером с кружкой пива в руках. А как насчет тебя, Фабио?

– Я тоже всё это время отдыхал. Мы так долго трудились, что не грех немного насладиться жизнью.

Между двумя улыбающимися гномами происходил дружеский разговор, ведь даже война между Королевством Арпен и Империей Хэйвен не была пунктом №1 в их списке приоритетов.

«Я выкую величайший меч на континенте»

«Благодаря своим усилиям и страсти, я создам настоящий Меч Богов. Однажды увидев его, люди уже будут чувствовать себя настоящими счастливчиками!»

Они продолжали вести сердечный разговор, прикрываясь ложной небрежностью. В каждое мгновение их совместного путешествия на Гарнавскую Равнину, они прямо-таки умирали от желания схватиться за молот и начать работать. Однако, им приходилось сдерживаться, поскольку ни один из них не выдержал бы чувства поражения, поддавшись своему соперническому духу и начав делать мечи, в то время как его соперник продолжил бы оставаться в расслабленном состоянии.

– Очень вкусное яблоко.

– Да и эта клубника прямо-таки во рту тает.

Два гнома шли дальше, время от времени останавливаясь, чтобы сорвать пару яблок. Поскольку их ноги были короче, чем у людей, гномам потребовалось некоторое время, чтобы добраться до Гарнавской Равнины. Они так редко выходили из своих кузниц, что не сразу нашли правильный маршрут, что также

поспособствовало их задержке.

– Пивная Каша, Ликёрная Каша! Подходите сюда! Отряд Винной Каши бросил нам вызов!

– Кто-нибудь видел, где Отряд Коньячной Каши? Пожалуйста, помогите мне их найти!

– Продаю жареный арахис. Свежий жареный арахис всего за один серебряный!

На Гарнавской Равнине уже присутствовало бесчисленное количество игроков. Несмотря на то, что из-за своего невысокого роста двум гномам было трудно рассмотреть всю эту картину, они тут же почувствовали, насколько здесь много людей. Даже по пути сюда они встречались с небольшими группами людей, с которыми пили пиво, вели сердечные разговоры, веселились и танцевали.

А здесь всё было в ещё больших масштабах. И особенно впечатляли скульптуры, возвышающиеся над равниной будто настоящие горы.

«Как же им это удалось… Столько скульптур, да ещё и в таком масштабе…»

«Я видел их в эфире, но наяву они выглядят еще более величественно. Жаль, что я прибыл так поздно»

«Если бы я по дороге не наткнулся на Германа, то сэкономил бы как минимум два дня»

«Если бы не этот проклятый Фабио, я бы уже вовсю работал. Чёрт, я бы даже уцепился за заднюю часть повозки, чтобы побыстрее сюда попасть»

А затем оба гнома повернулись лицом друг к другу и улыбнулись.

– Что ж, ну вот мы и здесь. Впечатляет, конечно, но не настолько, как все говорят.

– Ну, с вещами такое часто бывает. Когда приходишь на что-то посмотреть сам, то это оказывается сущим пустяком. К тому же, вся эта суета…

– Значит, вон тот ресторан здесь считается самым знаменитым? Я не понимаю, что хорошего в месте, где приходится полдня ждать своей очереди.

– Не могу не согласиться. Еда – это ведь просто способ набить живот.

Два гнома упорно отказывались высказать своё настоящее мнение, поскольку это им не позволяло сделать их достоинство.

«Я хочу есть. Я голоден»

«Уф… Я зашел так далеко и не могу себе позволить чего-нибудь вкусного?»

Тем не менее, они всё-таки сошлись на мысли, что стоит

посмотреть фестиваль, а потому быстро задвигали своими короткими ножками.

– Техника этих гномов-кузнецов действительно заслуживает уважения.

– Только посмотрите на ловкость их рук! Они создают скульптуры, заливая в формы расплавленное железо. Без этого конструкция готовых работ была бы слишком ненадежной.

Услышав что-то про кузнецов, Герман и Фабио тут же направились в данном направлении. И там они увидели, как слаженно работают сразу тысячи гномов.

– Это же знак кузницы Экверина.

– Похоже, Бэмби тоже здесь.

Многие знаменитые гномы-кузнецы из Курысо были заняты изготовлением разнообразного оружия и доспехов. Некоторые из них делали лопаты и тележки, которые раскупались игроками сразу же по их готовности.

– Спасибо, господин гном.

– Нет проблем.

Нигде, за исключением разве что самого Королевства Тор, не было такого, чтобы несколько тысяч гномов собрались в одном месте. Однако на Гарнавской Равнине было сразу несколько таких «центров». Учитывая, что к войне готовились миллионы игроков, ремесленникам отдыхать было попросту некогда.

– Хм.

– Кхм-кхм…

Глядя на это, Фабио и Герман переминались с ноги на ногу.

Мастера-Кузнецы!

Их плечи автоматически приподнялись от гордости, поскольку они знали, что были лучшими среди тех, кто выбрал этот путь. Они хотели похвастаться своим достижением, но не хотели этого делать до того, как кто-нибудь их узнает.

– Мастер Фабио, это Вы?

– Господин Герман?

Вскоре несколько гномов и вправду узнали их.

– Вах! Это же они!

– Встретиться с ними лично – настоящее событие, но они здесь! Вдвоём!

– Господин Фабио! Правда ли, что Вы стали Мастером Кузнечного Ремесла?

– Уважаемый Герман, не могли бы Вы продемонстрировать свои навыки? Я уже долгое время мечтаю посмотреть, как Вы обрабатываете расплавленный металл. Нет, давайте начнём с того, как Вы разжигаете огонь!

Двух мастеров тут же окружили другие гномы-кузнецы,

которые выглядели на их фоне простыми учениками, которым предстояло ещё много лет стучать молотом по наковальне.

На лицах Фабио и Германа растянулись улыбки. Наконец-то пришел тот самый долгожданный момент, позволяющий им удовлетворить своё эго.

***

На Гарнавскую Равнину прибыли орки.

– Чви-и-и-и-ик!

– Чвик!

Грязные и покрытые толстым слоем пыли, орки повели своими носами, учуяв ароматный запах пищи.

– Это рай, чвик!

– Еда прямо по курсу. Чви-и-и-ик!

– Чви-чвик! Я съем абсолютно всё!

– Чви-чви-чви-чви!

К фестивалю на Гарнавской Равнине присоединились абсолютно все виды орков: старики, дети, воины и шаманы. Тем временем орки-вожди получили возможность встретиться в отдельной палатке и, находясь в относительной тишине, выпить по бокалу пива.

– Эх, зря я выбрал эту расу, чвик.

– Меня уже тошнит от этих орков, чви-чви.

– Они вечно голодные. Их интересуют только две вещи: еда и сражения.

В то время как другие игроки посвящали себя приключениям, охоте и отдыху, эти орки исповедовали другой путь.

– Ничего. Зато под нашим командованием бесчисленное множество орков. И все они будут участвовать в сражении. А когда мы победим – весь мир будет принадлежать оркам.

Орки не ходили выполнять задания поодиночке или в небольших группах. Они заваливались в подземелья сразу несколькими сотнями. А если этого было недостаточно, они приводили с собой ещё несколько тысяч.

Бежать вперёд в составе армии таких же, как они, ревущих орков – вот о чём мечтал каждый орк.

Данный аспект можно было назвать наследием Виида, оставленным после игры в облике Каричи, однако это было единственное из всего, что можно было отнести к разряду «достоинств».

Как правило, орки сильно воняли, что было вполне естественно, поскольку они редко принимали ванну даже несмотря на то, что сильно потели. И если проблема запаха ещё была вполне решаема, то с их неутолимым аппетитом совершенно ничего нельзя было поделать. Сколько бы им не давали еды, они

всегда просили добавки, а даже если кому-то удавалось накормить орка до такого состояния, что его живот готов был вот-вот разорваться, он всё равно попытался бы взять еды ещё и с собой. Кроме того, орки не признавали вегетарианскую пищу и упорно искали мясо.

– Пиво. Прекрасно, чвик!

– Пиво! Мясо! Пиво! Мясо! Чви-и-и-и-ик!

С тех пор, как они впервые попробовали в Море пиво, они требовали его всё больше и больше.

Свежее мясо и бокал пива.

Благодаря наличию целых армий, орки-вожди уничтожали монстров, появляющихся на окраинах Королевства Арпен. Они обеспечивали безопасность на весьма внушительной части территории и получали множество военных трофеев, однако большую часть прибыли приходилось тратить на продукты и оружие.

Когда охота шла не очень хорошо, орки жаловались на голод, а когда она налаживалась – они жаловались, что хотят получить более качественную пищу. Кроме того, похвастаться новым блестящим оружием им тоже было не чуждо.

Орки-вожди часто сетовали на выбор этой расы, особенно в перерывах между сражениями. Тем не менее, они должны были признать, что раса орков была слишком увлекательной, чтобы с ней расстаться; радость блуждания по обширному континенту с десятками тысяч воинов-орков в подчинении было тем, что мог почувствовать лишь орк.

Необузданная жизнь в дикой природе и удовольствие от погружения крепких зубов в свежее сырое мясо… Орки могли спать на скалистой горе и исследовать неизвестные земли, находясь в крайне суровых условиях обитания. Наряду с помощью авантюристов, вклад орков имел ключевое значение в расширении границы и стабилизации Королевства Арпен.

– Хрэ-хрэ-хрэ-чви-чви!

Гульчи, успешный орк-вождь, привёл на Гарнавскую Равнину не менее 4,6 миллиона воинов. Он был настолько популярным человеком, что его даже пригласили на интервью для телетрансляции, где он, не скрывая своего удовольствия, рассуждал на тему предстоящего сражения.

– Я сражаюсь за Королевство Арпен! Чвик!

– Да, нас ждёт эпическая битва, чви-чви.

Затем орки-вожди решили подумать над тактикой и стратегией, чтобы сражаться более эффективно.

– …

– …

– …

Однако всё, что они смогли сделать – это лишь молча продолжать пить пиво, словно вместе с внешним видом их мозги тоже превратились в орчьи.

– Чвик…

Естественно, непроизвольное фырканье также вошло в их повседневную жизнь.

На самом деле, конечно же, проблема заключалась в том, что орки-вожди никогда не использовали никаких боевых стратегий, кроме полного лобового столкновения.

***

Королевский Клуб!

Неофициальное сообщество Версальского Континента, в котором были строжайшие условия для принятия новых членов: для того, чтобы войти в этот клуб, нужно было владеть недвижимостью в реальном мире на сумму не менее ста миллионов долларов.

– Похоже, битва на Гарнавской Равнине может повлиять даже на нашу судьбу.

– Ц-ц-ц. Гильдия Гермес оказалась не так хороша, как мы предполагали.

– Что ж, возможно, наши ожидания с самого начала были слегка завышенными. Впрочем, эти второстепенные проблемы лишь добавят нам удовольствия, не так ли?

– Полагаю, так.

Игроки Королевского Клуба были либо лордами определенных городов, либо обладателями редкой и крайне дорогостоящей экипировки. Даже для этих успешных людей Версальский Континент был ближе всего к раю. После нескольких дней использования игры в качестве места для отдыха, наслаждения чистым воздухом и спокойным пейзажем, их начинал переполнять другой тип эмоций: амбиции.

Временами они хотели отправиться на исследование обширного и опасного континента, полного тайн, а в других случаях они ощущали непреодолимое желание принять участие в ожесточенной битве против монстров.

Энергичная атмосфера городов, заполненных многочисленными игроками, заставляла их сердца биться от волнения, а удовольствие от ощущения повышенных физических способностей, полученных в результате поднятия новых уровней, было ещё более захватывающим.

– Я хочу стать сильнее и быстрее любого другого.

– А я хочу добиться выдающегося достижения. У человека моего статуса даже в этом мире не должен быть обычный

персонаж.

Королевская Дорога стала новой тенденцией среди людей зажиточного класса; прошли те дни, когда все они посвящали всё своё время скучной игре в гольф.

Благодаря своему богатству в реальном мире, Клуб регулярно заключал сделки с Гильдией Гермес. Оружие, доспехи, охотничьи угодья, города и наёмники: существовало бесконечное разнообразие вещей, которые они могли получить, основываясь на своих пожеланиях. Вот почему члены Королевского Клуба не хотели, чтобы Гильдия Гермес пала.

– Кризис всегда можно превратить в возможность. Гильдия Гермес недавно сделала запрос о своей заинтересованности в инвестициях… Кажется, из-за военных расходов им понадобились наши деньги.

– И что мы получим в обмен на наши инвестиции?

– Города на севере.

– Звучит неплохо.

Несколько сотен богатых игроков Королевского Клуба решили сделать крупномасштабные инвестиции в Гильдию Гермес.

***

Баймонг, гигантский рыцарь-командир ордена Красных Рыцарей, собрал все вверенные ему войска.

– Внушительный вид.

Армия, выстроившаяся на переднем дворе Замка Борго, состояла из двух тысяч рыцарей и пяти тысяч солдат. Кроме того, он завербовал наемников, чтобы увеличить это количество до двадцати тысяч.

– Но что еще более важно, это не какая-то группа тупых идиотов, претендующих на роль солдат. Они с легкостью уничтожат армию в полмиллиона человек, – с уверенной улыбкой на лице сказал вице-капитан, Бесс.

Одним из преимуществ пребывания на Центральном Континенте было то, что они могли набрать куда больше солдат и наемников, чем в остальных частях Королевской Дороги. Хоть это и стоило денег, на Центральном Континенте, прошедшем через бесчисленные войны, существовало много сил, которые с радостью готовы были присоединиться к щедрому нанимателю.

– Теперь всё, что осталось, – это победить.

– Безусловно.

Баймонг вспомнил соглашение, заключенное между лордами и прочими высокоранговыми игроками Гильдии Гермес. А заключалось оно в том, чтобы объединить все доступные им военные силы. В случае с затяжной войной даже Гильдия Гермес

не сможет обеспечивать такое огромное количество солдат и рыцарей. Но вот для одной битвы они могли нарастить своё войско до максимально возможной величины.

Они собрались завербовать всех, до самого последнего солдата.

– Это будет великолепное шоу и хорошая возможность для нас.

– Ху-ху-ху. На этот раз Виид совершил колоссально глупую ошибку.

В Гильдии Гермес было много игроков, которые, как и Баймонг, с нетерпением ждали предстоящей войны.

***

Ренселот, лорд Замка Вронер.

Однажды, будучи главнокомандующий армии Империи Хэйвен, перед ним была поставлена задача по завоеванию севера. Однако после тех несчастных событий он лишился своего положения, перестал присутствовать на собраниях лидеров Гильдии Гермес и практически никогда не посещал Замок Арен.

– Месть. Я выгрызу эту победу во что бы то ни стало.

С тех пор, как он был побежден Виидом, Ренселот всё это время точил свой меч и гневно скрежетал зубами.

Охота, охота и только охота! Он сражался с монстрами и побеждал. Иногда ему приходилось страдать от падения уровня и навыков, вызванных случайными смертями, но он выдержал это. Ренселот мог наслаждаться роскошной жизнью лорда, но он был одержим лишь охотой.

– Я убью Виида своими собственными руками.

Ренселот обрадовался, когда Гильдия Гермес была побеждена во второй раз, потому что таким образом люди забыли о его провале, а возможность отомстить Вииду полностью захватила его разум.

И вот, после того, как дата битвы на Гарнавской Равнине была определена, Ренселот почувствовал, что день его мщения не за горами.

– Собрать все войска.

Замок Вронер был привычен к войнам. А поскольку весь капитал Ренселота был потрачен на подготовку армии, в мгновение ока было мобилизовано сорок тысяч солдат, ожидающих дальнейших приказаний.

***

Драка!

Высокоранговый игрок, который в настоящее время занимал 6-ое место в рейтинге Королевской Дороги.

– Война – вот чего я ждал!

Однажды он тоже возглавил армию Империю Хэйвен для завоевания Северного Континента. Его могущественное войско постепенно захватило территорию Королевства Арпен и достигло Дворца Земли, однако затем произошла серия абсурдных событий. Ему пришлось столкнуться с воскрешенным воином Хестигером, а его армия была погребена под рухнувшим прямо им на головы Дворцом Земли.

– Значит, они построили дворец на вершине горы… Специально для того, чтобы подготовиться к подобному случаю!?

Он был побежден при помощи метода, который не смог бы предсказать ни один военный стратег или тактик. Тем не менее, его войско было достаточно сильным, чтобы, даже несмотря на все эти несчастья, оправиться и встать на ноги.

Таким образом, восстановив свою армию при помощи своих коллег, Драка ждал подходящего момента, чтобы отплатить за то единственное поражение в своей карьере, которое ему довелось испытать.

– Я уничтожу их всех. Я покажу им, что такое настоящая сила.

***

Регион Калламор.

Замок Эвалюк, управляемый Дайни, прямо-таки кишел игроками.

– Это место вполне приемлемо для жизни.

– Да, здесь не так уж плохо, хотя я часто злюсь, когда вспоминаю о Гильдии Гермес.

Благодаря уровню производства и коммерции Замка Эвалюк, которые росли семимильными шагами, игроки оставались довольными – это было единственное место в регионе Калламор, где они по-настоящему хотели остаться.

Однако, поскольку Замок Эвалюк быстро прогрессировал, Дайни тоже получила повестку от Гильдии Гермес:

– *Соберите все свои войска и отправляйтесь на Гарнавскую Равнину.*

– …

Поначалу Дайни хотела отказаться от этого приказа, но в итоге она пришла к выводу, что у неё попросту нет иного выбора, кроме как последовать ему.

– Я получила слишком много от этой гильдии.

Несмотря на то, что её связь с Виидом не привела к каким-либо более глубоким отношениям, она всё равно была ей очень дорога. Однако, пока Дайни являлась членом Гильдии Гермес, она не могла предать её.

– Я просто буду надеяться, что он поймет моё положение, даже если мы будем сражаться друг с другом.

Дайни решила участвовать в битве вместе со своей армией. И вот, когда она начала набирать солдат, в Замок Эвалюк пришло удивительно большое количество игроков-добровольцев.

– Мы должны, по крайней мере, помочь сохранить лицо нашего доброго лорда, не так ли?

– Да, похоже, что Гильдия Гермес совершенно недовольна ею из-за того, что она сделала для нас. Так что давайте на этот раз сразимся за госпожу Дайни.

– Но Королевство Арпен тоже на стороне игроков. Все достижения Виида были направлены исключительно на благо людей.

– Это правда, но всё это время нам помогал не Виид, а наш собственный лорд.

– Да, мы не должны отказываться от лояльности к человеку, который сделал для нас абсолютно всё.

По мере того, как игроки региона Калламор продолжали собираться, войска Дайни составили уже более двухсот тысяч человек. Причем большая их часть была обычными игроками, которые ради своего лорда решили встать на сторону Империи Хэйвен.

Глава 6: Визит Мьюля. Эпизод 15-ый.

Мьюль!

Будучи лидером рыцарей на грифонах, он решил тайно пробраться на Гарнавскую Равнину пока ещё не началось сражение.

– Вы использовали маскировочный крем фей.

Он применил специальный крем, который изменял форму лица и цвет кожи. Это был дорогой предмет стоимостью в одну тысячу золота за бутылку, однако у Мьюля был целый комплект таких пузырьков, который он когда-то купил ради забавы. Он хотел лично посетить Гарнавскую Равнину, чтобы увидеть всю ту суету и оживление, о которых ходило столько слухов.

– Добрый день, мы из Отряда Куриной Каши. Подходите и попробуйте нашу кашу.

– Отряд Мидиевой Каши тоже здесь. Мы добавили в кашу как жареных, так и отварных моллюсков.

– Гм. А я из Отряда Китовой Каши. Если Вы ещё не обедали, то почему бы Вам не попробовать нашу чудесную кашку?

В тот момент, когда Мьюль оказался на окраине Гарнавской Равнины, к нему подошло несколько игроков.

«К-как они узнали, что это я?»

Поначалу Мьюль был поражен, считая, что эти люди раскусили его маскировку, но, к счастью, они были всего лишь обычными игроками, которые занимались продвижением Культа Травяной Каши.

– Ну… И сколько стоит миска каши? – спросил слегка взволнованный Мьюль.

– Хм, всё бесплатно.

– Мы не берем никаких денег за то, чтобы человек попробовал нашу кашу.

Огромное количество игроков со всех ног спешило на Гарнавскую Равнину. При этом большинство из них проделало огромное расстояние даже не останавливаясь, чтобы перекусить. Специально для таких игроков отряды Культа Травяной Каши решили создать подразделение по продвижению своего собственного вида каши, предлагая голодным путникам бесплатно подкрепиться.

За исключением некоторых особых подразделений, таких как Отряд Льняной Каши и Отряд Каменной Каши, большинство отрядов отрядило для этой миссии профессиональных поваров, устроив между собой настоящее соревнование по дегустации разных сортов каши.

Мьюль решил попробовать куриную кашу, поскольку счел это самым безопасным вариантом.

– Вау. Это действительно вкусно! Очень вкусно.

– Ваша Живучесть была полностью восстановлена.

– Ваша Сила будет временно увеличена на 3 очка.

Помимо превосходного вкуса густой каши, в качестве бонуса было ещё и временное повышение характеристик, что поразило Мьюля ещё сильнее.

– Хе-хе-хе. Куриная каша и вправду лучшая, не так ли? Всем нравится, – гордо улыбнувшись, произнёс член Отряда Куриной Каши. Этот превосходный результат стал возможен благодаря объединенным усилиям более тысячи кулинаров, которые сумели разработать наиболее оптимальный рецепт.

– А теперь попробуйте нашу кашу!

– Вы съели миску теплой камышовой каши.

Съев блюдо, приготовленное с душой и сердцем, Ваша Удача навсегда увеличилась на 1.

Остальные каши также оказались вполне достойными того, чтобы заслужить звание «очень вкусных». На лице Мьюля, чей живот наполнился несколькими видами каш, появилась улыбка.

– Спасибо. Но я не могу не чувствовать себя неловко из-за того, что получил эту прекрасную пищу совершенно бесплатно.

– Если хотите, можете сделать пожертвование.

– Пожертвование?

– Да, у нас есть своя благотворительная организация. Она называется Общеверсальской Благотворительной Ассоциацией, целью которой является поддержка игроков в предстоящем сражении, а также помощь новичкам в целом. Пожертвования не обязательны, так что если у вас такой возможности нет – ничего страшного.

Коробочки для сбора этих пожертвований можно было найти на каждой городской площади Королевства Арпен. Для удобства некоторые из них были размещены в правительственных учреждениях, на замковых вратах и даже перед входом в известные охотничьи угодья.

Внесение пожертвований базировалось исключительно на свободной воле самих филантропов, и благодаря собранным средствам была оказана помощь большому количеству игроков. Деньги использовались для предоставления базовой экипировки игрокам, которые только начали играть в Королевскую Дорогу. Если новички показывали быстрый прогресс и достигали 50-го уровня, они получали возможность дополнительно арендовать более продвинутое снаряжение, при этом первые три месяца не выплачивая никаких процентов. Также на эти деньги строились лачуги и продавались нуждающимся практически по себестоимости. Оказывалась помощь и неопытным фермерам, которые понесли большие потери из-за стихийных бедствий или нападений монстров.

Эти коробочки для пожертвований были предназначены для спасения тех, кто попал в трудные и отчаянные времена!

Оставался лишь один маленький вопрос: никто точно не знал, кто управлял этими коробочками. Одни говорили, что они принадлежали Торговой Компании Манауэ, в то время как другие утверждали, что благотворительной организацией заведовала Лимона. Несколько скептически настроенных людей распространили слух о том, что вся эта благотворительная организация была фактически задним карманом Виида, однако этот домысел встретил яростные возражения тех, кто говорил, что правитель Королевства Арпен никогда бы на такое не пошёл.

– Хорошо, какое пожертвование я должен сделать? – с радостью кивнул головой Мьюль.

– «Правильной» суммы нет. Даже если Вы дадите всего лишь 1 медяк, это уже будет иметь значение.

– Вот как… Понятно, – ответил Мьюль и положил в коробку 100 золотых, как того и требовал его высокий статус.

«Похоже, они работают на благо Королевства Арпен… Думаю, это приемлемая сумма»

Миновав окраины Гарнавской Равнины, он направился к месту, где проходил фестиваль. Естественно, Мьюль не собирался присоединяться к работам на строительных площадках; он пришел сюда вовсе не для того, чтобы утруждать себя физической работой.

«Кажется, я слышу музыку»

Динь-динь-динь.

Всего в фестивале участвовало более трех тысяч бардов, каждый из которых занял определенное место с инструментом в руках. А в центре всей этой толпы менестрелей находился не кто иной, как Марей! Музыка, воспроизводимая им, была самой настоящей бурей, заполнившей все окрестности.

♪♫♪

Мы поем во имя победы,
Во имя славы, любви и надежды.
Наши сердца легки и открыты.
А наша вера не будет забыта.

♪♫♪

Мы верим в того, кто ваял небеса.
Кто в космосе сделал скульптуру.
Мы верим: придут времена,
Когда мир будет повсюду.

♪♫♪

Марей играл на арфе. После того, как он взял на себя инициативу, остальные барды, играющие на всевозможных инструментах, последовали за ним, образовав тем самым гигантский оркестр.

Ни с того, ни с сего Мьюль почувствовал, как музыка заставляет дрожать всё его тело. Звуки инструментов, столь же интенсивные и разрушительные, как пушечная канонада, перемешались с пением барда, воплотившем в себе сладкие и нежные нотки, напоминающие признание в любви.

♪♫♪

Следы позади и путь впереди:
Нам солнце сегодня покажет.
Улыбкой своей нас к победе веди,
И мы, уж поверь, не откажем.

♪♫♪

Мечтайте, друзья. В мечтах наша суть,
Живем мы с надеждою в сердце.
И даже судьба страшится нас пусть,
Ведь сильные мы, когда вместе.

♪♫♪

Всякий раз, когда песня переходила к следующему куплету, Мьюлю казалось, что он переживает наступление весны, лета, осени и зимы, сжатых в одно-единственное мгновенье. Тот факт, что в этой «пьесе» участвовало более трех тысяч бардов, уже сам по себе был потрясающим, но игра Марея вызывала настоящие ветер и дождь… Спектакль, который сопровождался каплями дождя, падением листьев и дуновением ветра!

– Никогда ничего подобного раньше не видел. Это не обычная игра… Неужели это какой-то особый навык барда?

Специальная техника бардов, впервые раскрытая миру Мареем, носила название «Музыка в Пустоши». Она предназначалась для выступления перед большими аудиториями на открытом месте.

Как бы там ни было, сила музыки опиралась на звук; невозможно было полностью оценить музыку, если слушатель находился слишком далеко от её источника. Таким образом «Музыка в Пустоши» предоставляла каждому слушателю кристально чистое качество звука, словно каждый из них надел набор чрезвычайно дорогих и высокопроизводительных наушников. Кроме того, используя этот навык, исполнитель получал возможность вызвать разнообразные сценические эффекты, например, свет или дождь. При желании он мог даже поразить кого-то из слушателей молнией.

Бу-м-м-м!

По небу проползли белые трещины, после чего грянул раскат грома, и над головами слушателей заклубились чёрные тучи. Сила и эффективность этого навыка определялись Близостью исполнителя к природе, но даже при минимальных показателях это было по-настоящему завораживающее зрелище.

Пока барды продолжают петь и играть, вся окружающая местность будет находиться под влиянием «Музыки в Пустоши».

Подняв головы и позволив каплям дождя упасть на свои лица, Марей и остальные барды продолжили играть.

♪♫♪

Пойте друзья, пойте громче.
Пусть небо услышит всех нас.
Пусть ветер подхватит куплеты,
А землю наш голос сотряс.

♪♫♪

Вдохните свободу и пойте,
Цените прекрасный наш мир.
Любите друг друга и пойте,
И в горе, и в радости миг.
♪♫♪

Когда представление бардов подошло к концу, облака начали проясняться. В то же время ливень закончился, и солнце вновь засияло на небосводе, словно подчеркивая, что это и есть кульминация.

Аудитория, полностью загипнотизированная музыкой, тоже пришла в себя. А затем люди увидели, что у них под ногами появились прекрасные цветы, которых всего несколько минут назад не было. Это был ещё один подарок от исполнителей; чудо, которое превратило все окрестности в пределах досягаемости звука в сплошную клумбу. Чтобы исполнить эту мелодию, все барды, включая самого Марей, полностью исчерпали свою ману.

– Браво!

– Потрясающе!

Аудитория поднялась со своих мест на земле и разразилась шквалом аплодисментов. Тем временем, Марей и барды были переполнены непередаваемой радостью от того, что сыграли такую фантастическую и захватывающую композицию.

– Вы исполнили «Песню Мужества» в своей интерпретации.

Вашу песню услышало 812,329 человек.

Вы установили новый рекорд по самой большой аудитории на всём континенте!

Вы сумели вызвать удивительно положительные эмоции у слушателей. В настоящее время Вам аплодирует 810,988 человек.

Даже духи и феи изумленно таращатся на Вас. Кажется, Вам удалось их впечатлить.

Перед Мареем и другими бардами появилось информационное окошко; во время обычных уличных выступлений барды получали Славу и опыт сразу же после завершения той или иной песни. В случае с крупномасштабным концертом, как этот, количество Славы, характеристик и текущего значения навыков, которые они могли получить, зависело от реакции толпы.

Хлоп-хлоп-хлоп!

– Вот на что способна настоящая песня!

– Это самая потрясающая музыка, которую я только слышал.

– Браво!

Овации и восторженные крики продолжались более десяти минут. Глядя на всё это, барды почувствовали горячую волну эмоций, разрастающихся в их сердцах.

– Да. Вот почему я стал бардом.

Игра на музыкальных инструментах и пение песен! С помощью мелодии и пения они могли успокоить боль в людских сердцах, после чего смеяться вместе с ними и танцевать.

– Я не могу не любить музыку.

Они испытывали гордость за свою профессию!

– Хнык.

От избытка эмоций почти у половины бардов на глазах выступили слёзы. Когда они только стали бардами и начали практиковаться в музыке, перебирая струны своими неуклюжими руками, они даже представить себе не могли, что когда-нибудь в их жизни наступит такой счастливый день. Это и был один из тех моментов, которые превращали их жизнь в нечто замечательное.

Прошло двадцать минут, и Марей почувствовал необходимость успокоить по-прежнему аплодирующую толпу. Как бы они ни любили смотреть на страстную реакцию слушателей, у них было заготовлено ещё много песен, а ночь была слишком короткой. А потому, вместо того, чтобы и дальше наслаждаться овациями, они хотели показать людям побольше своего творчества.

– А теперь мы хотим представить вашему вниманию следующую композицию. Мы ещё ни разу не исполняли её публично, а называется она – «Звёздная Богиня».

Марей и барды вновь расселись по местам и начали играть на своих инструментах.

Как только зазвучала спокойная мелодия, на Гарнавскую Равнину тут же опустилась тишина, изредка нарушаемая восхищенными звуками слушателей. Самые разнообразные музыкальные инструменты объединились в единую гармонию, создавая настолько чистый и красивый звук, который, казалось, очищал уши слушателей.

– Вы использовали навык «Музыка в Пустоши».

Небо медленно стало темнеть, однако на этот раз данное явление было вызвано вовсе не сгущающимися тучами. На Гарнавскую Равнину опускалась ночь. Небосвод заполнился красивым узором многочисленных созвездий, соединенных музыкой с Млечным Путём и мистической завесой полярного сияния.

– Ах…

– Ух ты…

– Снова начинается!

Аудитории приходилось прямо-таки сдерживать себя от чрезмерного волнения. Красивые музыкальные звуки в сочетании с фантастическими пейзажами… Это была прекрасная возможность для людей отстраниться от мирских проблем, с головой погрузившись в музыку.

По мере того, как начиналась новая песня, Марей и барды также получили возможность посмотреть на оставшиеся информационные окошки, всплывшие после окончания Песни Мужества.

Дзынь!

– Ваша Песня Мужества загипнотизировала аудиторию.

784,014 слушателей продолжали аплодировать Вам на протяжении 23 минут и 19 секунд.

9,284 человека были тронуты до слез.

– Ваша Близость с духами воды повысилась. Они до сих пор проливают слезы, похожие на капельки росы.

– Ваша Близость с духами ветра повысилась. Они танцевали под Вашу музыку.

– Преисполненные счастья духи света поклялись Вас защищать.

– Духи звука улыбаются Вам. Теперь Ваша музыка будет создавать особые эффекты.

– Техника «Музыка в Пустоши» перешла на 8-ой начальный уровень.

Теперь Ваша музыка будет охватывать гораздо большее расстояние.

Масштабы, продолжительность и мистичность избранных спецэффектов существенно возрастут.

– Вы завершили исполнение композиции, достойной записи в истории музыки.

Побив рекорд по наибольшему количеству слушателей, Ваша Слава увеличилась на 83,193.

– Вы получили титул: «Менестрель, ведущий за собой

народные умы».

Вам удалось поразить сердца бесчисленного количества людей!

Данным титулом могут обладать лишь те, кто действительно умеет писать и преподносить музыку.

– Вы получили новый уровень.

– Вы получили новый уровень.

– Вы получили новый уровень.

– Текущее значение Красноречия повысилось.

– Очарование, Харизма и Удача увеличились на 10.

– Благодаря исполнению мелодии, которая навсегда останется в истории музыки, все Ваши характеристики увеличились на 10.

Перед глазами Марея, который уже начал напевать следующую песню, всё продолжали и продолжали всплывать новые информационные сообщения.

– …!

Одной из особенностей этого класса было то, что бард мог быстро получить невероятно высокую Славу даже по сравнению с другими представителями творческих профессий. Обычная игра на арфе и пение посреди улицы могли мгновенно принести барду сотни очков Славы. Конечно, при условии, что композиция была исполнена достаточно компетентно. Но даже учитывая это, Марей никогда не видел, чтобы за раз начислялось сразу 80,000 очков этой характеристики и огромное количество других бонусов.

«Что ж, если бы не Виид-ним, у меня бы никогда не было такой возможности»

Вряд ли бы ему представился шанс провести такой чудесный концерт где-нибудь в другом месте, помимо Гарнавской Равнины.

Также, благодаря размеру аудитории, Марей получил существенную прибавку к текущему значению «Музыки в Пустоши».

Различные эффекты, создаваемые музыкой, также будут становиться всё более эффективными, поскольку Марей пел не сам, а в тандеме с огромным количеством других бардов. Больше трех тысяч менестрелей пели и играли вместе, а еще шесть тысяч были заняты постановкой разнообразных пьес.

Барды Северного Континента не владели сразу несколькими инструментами, а их навыки всё ещё были недостаточно высокими. Тем не менее, благодаря тому, что они изо всех сил старались порадовать своих слушателей прекрасным выступлением, сердце Марея наполнилось теплом. В день битвы против Гильдии Гермес на поле брани выйдет в общей сложности десять тысяч бардов и даст свой единственный и, возможно, последний совместный концерт.

«Эти люди, эта музыка… Это счастье, которое я ощущаю… Королевская Дорога – действительно замечательное место», – подумал Марей, начав ещё более энергично перебирать струны своей арфы.

Не исключением стали и другие барды, проникшиеся тем же чувством, что и Марей.

Их музыка проникала не только в умы и сердца людей, но и в сами души.

Глава 6: Визит Мьюля. Эпизод 16-ый.

Мьюль, стоявший позади всей аудитории, был настолько поражен, что у него попросту отвисла челюсть.

«Даже не думал, что в этом мире существует такая музыка. А настроение людей… Это просто нечто»

Общее впечатление от Культа Травяной Каши у среднестатистического игрока Гильдии Гермес было примерно таким: это – орда зомби, которая с дикими воплями «Травяная Каша! Травяная Каша!» несётся вперёд, чтобы убить тебя. Однако как только Мьюль прибыл на фестиваль, он увидел, что все эти люди просто наслаждаются жизнью и слушают музыку.

«Мне кажется, будто я попал в другой, чудесный мир, о котором раньше ничего не знал»

Даже когда Мьюль просто стоял, наблюдая за всей этой массой людей, ему казалось, что вокруг него толпится по меньшей мере миллион человек. Один миллион… И это было вовсе не поле боя; игроки просто пришли сюда, чтобы насладиться отличной музыкой.

«Да уж, никогда не думал, что всё будет именно так»

Не в силах заставить себя уйти, Мьюль простоял там почти 2 часа. Только когда измученный Марей и другие барды, утирая вспотевшие лбы, объявили перерыв, он решил посмотреть, что происходит в других местах.

– Подходите! Вас ждёт куча вкусных блюд!

– Прямо перед вами продовольственная аллея. Всё очень дешево и вкусно!

Поскольку дело происходило на равнине, а не в центре города, рестораны были оборудованы из простых палаток и наметов. И в этих бесконечных палаточных рядах готовились и подавались самые разнообразные блюда. Начиная с четырехсот различных видов травяной каши, которая являлась символом одноименного культа, здесь можно было найти кухни из каждого уголка мира.

– Ресторан, принадлежащий Дафни, шеф-повару, обслуживающему королевскую семью.

– Кухня, специализирующаяся на блюдах из диких вепрей.

– Специализированный ресторан морепродуктов! Только у нас вы сможете найти рыбу, которая обитает на глубине как минимум в 300 метров.

– Самые свежие морепродукты с Рифа Вульхофф!

– Фрукты и овощи! Просто попробуйте и вам гарантировано понравится!

Руководствуясь своими собственными предпочтениями, люди выбирали ту или иную палатку.

– Кхэ-э. Это было великолепно.

– О, там жарят барбекю. Идёмте туда.

– Вперёд, вперёд, вперёд!

– Но мы только что съели целого кабана…

– Не переживай, от разрыва живота ещё не умер ни один воин!

– Ну, раз так…

Поскольку здесь располагалось так много прекрасных ресторанов, люди были заняты наполнением своих желудков огромным количеством пищи.

Только на Гарнавской Равнине можно было встретить как кухни самых разных стран реального мира, так и блюда изо всех уголков Версальского Континента. А с учетом оригинального меню, разработанного известными шеф-поварами, общее количество доступных наименований просто шокировало. На этой аллее можно было легко потерять счет времени и прийти в себя только через несколько дней.

«Похоже, нет такой еды, которую я не смог бы здесь попробовать…»

Восхищаясь этим зрелищем, Мьюль выбрал один из наиболее уютных ресторанчиков и направился в его сторону. Он всегда очень любил морепродукты, и ему было любопытно попробовать блюда, приготовленные из ингредиентов, полученных на Рифе Вульхофф, который совсем недавно был у всех на слуху.

– Простите… Столик для одного человека, пожалуйста.

– Конечно. Проходите вот сюда.

В меню ресторанчика, где на данный момент обедало около двух сотен человек, оказалось всего три пункта:

– Рыбный табльдот: 45 серебряных.

– Морепродуктовый табльдот: 20 серебряных.

– Осьминожий табльдот: 35 серебряных.

Ровно 100 серебряных монет за все три набора! *(П/п: табльдот – тип меню с единой комплексной ценой, в которую включено всё: от закуски до десерта (в различных вариациях).*

Мьюль посмотрел на людей, сидящих за другими столиками. Перед каждым из них была целая гора тарелок. Также ему удалось рассмотреть, что главным блюдом осьминожьего табльдота, судя по всему, был огромный обжаренный осьминог длиной более 80 сантиметров.

– Простите, но мне кажется, что в вашем меню какая-то ошибка… – остановив проходящего мимо официанта, проговорил Мьюль.

– Почему? Цены слишком высоки?

– Нет-нет, скорее, наоборот… Возможно, они должны быть указаны в золотых, а не в серебряных монетах?

К примеру, рыбный табльдот состоял из различных видов вкусной рыбы, профессионально обжаренной на гриле. Мало того, что она была жирной и сочной, её приготовили настолько прекрасно, что Мьюлю приходилось бороться с собой, чтобы не наброситься на еду прямиком голыми руками, словно пещерный человек. За такой набор блюд Мьюль готов был заплатить даже 45 золотых, не говоря уже о каких-то жалких серебряных монетах.

– Я так полагаю, Вы с Центрального Континента? – улыбаясь, спросил официант.

– Да, а что?

– Это вполне обычные цены для Гарнавской Равнины. В Море Вы бы нашли ещё более дешевые места.

– …

Нечто подобное было попросту невообразимо для Центрального Континента.

Такие низкие цены частично объяснялись дешевыми затратами на рабочую силу в Королевстве Арпен, а также привычкой наслаждаться дешевой и вкусной едой, которая зародилась в Море ещё с тех пор, как она была всего лишь трущобами. Однако наиболее фундаментальной причиной был тот факт, что продовольственные товары не облагались налогами. В Королевстве Арпен не было никого, кто не знал бы знаменитой цитаты Виида, произнесенной во время установки налогового законодательства для своего королевства:

«Зачем платить налоги за еду? Нельзя вмешиваться в то, что

люди едят!».

Налоговая ставка в Королевстве Арпен и без того была очень низкой, но когда дело доходило до продуктов питания – никаких налогов и вовсе не взималось. Поскольку у самого Виида был горький опыт голодания во времена своего бедного детства, он просто не мог ввести налог на то, чем люди питались.

– Мы всегда сможем компенсировать низкие налоговые поступления за счет продажи земель. Пытаться нагреть руки на хлебе, это… Я слышал, что настоящая золотая жила – это мошеннические схемы с инвестициями в недвижимость?

Конечно, последняя половина сказанного была произнесена шепотом, так и не став достоянием широкой общественности.

Впрочем, как бы там ни было, Мьюль был настолько потрясен дешевыми ценами Королевства Арпен, что чувствовал, будто его кто-то обухом по голове ударил.

– Если людям не нужно беспокоиться по поводу предметов первой необходимости… Неудивительно, почему это королевство так популярно.

После дневного пребывания на Гарнавской Равнине, Мьюль был переполнен смесью сложных эмоций. Он не мог не подумать, что игроки, перебравшиеся из Империи Хэйвен в Королевство Арпен, сейчас чувствовали себя как в раю. Впервые он понял, почему все эти люди так самоотверженно сражались, без устали выкрикивая название Культа Травяной Каши.

– Я никогда не сомневался в нашем праве управлять всем континентом, потому что из каждого сражения мы выходили победителями и были сильнейшими… Но… Может быть, мы слишком сильно использовали наших игроков?

Отобедав в ресторанчике, Мьюль продолжил бродить по равнине. Он побывал на выставке произведений искусства, а также ознакомился с несколькими экспозициями, целью которых было продвижение эльфийской и гномьей культур. Он мог своими глазами увидеть, как молодые эльфийки прыгают по ветвям деревьев со своими детьми в руках.

Также он побывал в замечательных выставочных залах различных брендов, включая LG и Samsung.

– Люминесцентный настенный телевизор! Наблюдайте за ходом предстоящей войны по этому роскошному телевизору!

– Если вы сделаете заказ прямо сейчас, мы гарантируем установку в течение двух дней в любой точке мира! В подарок – хрустальный шар размером более одного метра!

– В настоящее время мы проводим специальное событие для наших клиентов; мы дадим магический колчан и серебряный топор любому, кто купит у нас мобильный телефон!

– Компания Ssangyong Motor! Размер этой деревянной статуи идентичен оригиналу. Не стесняйтесь, присаживайтесь. При покупке машины вы получите живого быка!

Также здесь хватало и рекламных стендов, связанных с Королевской Дорогой.

Стройные эльфийки рекламировали и продавали продукты тех или иных компаний.

– Мы из фармацевтической компании Kwang Dong. Сделайте глоток этой прохладной женьшеневой воды. Это самый эффективный способ для снятия усталости!

– Всем привет, мы представляем компанию Lloyd. Вы можете решить все свои жизненные проблемы при помощи всего одной страховки. Всем, кто возьмет наш рекламный проспект – бесплатное зелье в придачу!

– КТХ: удобное и быстрое путешествие в пункт назначения. Поезд, запряженный сотней быков и направляющийся к восточной стороне равнины, скоро отбывает. Все, кому нужен билет, пожалуйста, подходите сюда.

– От истребителей до грузовых кораблей. Мы – Boeing, производственная компания, специализирующаяся на всех типах крупной техники. Посетите наш выставочный зал прямо сейчас и наслаждайтесь шоу!

– Внимание! Мы раздаём бесплатную травяную косметику! Только для первых 500,000 клиентов!

– Курорт ПИК! Если кто-то устал после прогулки по выставочным залам, отдохните возле нашего бассейна!

– Предлагаем посетить универмаг Nordstrom. Каждому посетителю – коробка макарун!

Для продвижения своего имиджа компании и мировые корпорации заняли существенную часть Гарнавской Равнины. Благодаря этому они смогли значительно повысить узнаваемость своего бренда, предоставив игрокам небольшие сувениры или предложив им пробное обслуживание.

Бытовая техника, ИТ, автомобили, кораблестроение, химия, недвижимость, строительство, продукты здравоохранения, производство стали, мебель, банки, машины, универмаги и отели!

Даже самая крупная выставка, собирающая тысячи репортеров и журналистов, по сравнению со всеми этими выставочными залами была как детский садик перед университетом.

«Да уж, здесь присутствуют абсолютно все уважающие себя компании. Как вообще возможно было подготовить нечто подобное всего за десять дней?», – подумал изумленный Мьюль.

Когда-то давно Мьюль уже бывал в этих местах и отчетливо

помнил, как со спины своего грифона видел лишь безлюдную землю, лишенную абсолютно всего, за исключением травы. Но теперь эти бескрайние равнины трансформировались прямо у него на глазах.

«Неужели Виид настолько влиятелен? Нет, мне кажется, что это не единственная причина»

Конечно, даже Виид не ожидал такого результата, ведь события начали расти с по-настоящему пугающей скоростью, словно летящий с горы снежный ком. Учитывая, что вокруг Гарнавской Равнины была сосредоточена львиная доля внимания СМИ, а прибывшие сюда игроки и компании вели определенную конкуренцию, это было всего лишь вопросом времени, когда произойдет подобная трансформация.

– Okpo Heavy Industries приглашает всех желающих взойти на палубу крупнейшего в мире контейнеровоза! Также спешим вас обрадовать, что скоро будет достроен круизный корабль.

Услышав чей-то громкий крик, Мьюль автоматически повернул голову в его направлении. То, что он увидел, было морским контейнеровозом, чья длина превышала 400 метров, высота – 35 метров, а ширина – 70 метров.

«Размеры этого корабля… Но как он здесь оказался?»

Таинственное зрелище: морской контейнеровоз, стоящий посреди поля!

Не так давно руководство Okpo Industries считало, что с точки зрения здравого смысла такая конструкция попросту невозможна. Однако разве подобная задача и вправду была настолько невозможной, когда в этот самый момент на Гарнавской Равнине строились скульптуры гораздо более впечатляющих размеров?

– Мы же не собираемся действительно спускать этот корабль на воду; нам просто нужно сделать максимально правдоподобным его внешний вид.

– Нет, мы должны всё сделать правильно. Посмотрите на другие компании, которые бесплатно публикуют информацию в мировых СМИ, строя статуи на Гарнавской Равнине. Если они могут это сделать, то почему мы не можем?

Таким образом, благодаря сотрудничеству с ведущими судостроителями из Порта Варны, инженерам этой компании удалось построить корабль всего за два дня. Несмотря на то, что он был сделан из древесины, камня и глины, что не вполне соответствовало прообразу, структура парусов и корпуса выглядела как у реального, функционирующего корабля.

– То, что мы построили корабль в Королевской Дороге, не так уж и бессмысленно. Это довольно удобно для продвижения нашей компании среди зарубежных клиентов, предоставляя модель

корабля в натуральную величину…

– А как вам идея, чтобы корабли, построенные нашей компанией, ходили по морям ещё и Королевской Дороги?

Морское судно весом в 340 тысяч тонн!

Разумеется, поскольку для обеспечения передвижения чего-то подобного в Королевской Дороге требовалась движущая сила ветра или весел, это вызывало определенные неудобства. Однако в демонстрационных целях или для ведения туризма это было в самый раз.

– Итак, предлагаю построить здесь все самые крупные суда.

Закончив работу над контейнеровозом, специалисты по кораблестроению из Варны смогли узнать ценные ноу-хау. Полученный ими опыт позволял увеличить скорость судостроения практически в два раза, что, как правило, было попросту невозможно без огромного количества практики.

– А как насчет открытия совместной верфи?

– Вы имеете в виду постройку здесь, на равнине, настоящей верфи?

– Строительство крупных торговых судов с более чем 70-80 членами экипажа является слишком сложным и трудоемким процессом. Гораздо лучше заниматься этим совместно, одновременно повышая и эффективность производства, и пользуясь помощью новичков для выполнения простых задач. Было бы весьма удобно, если бы мы могли сойтись на некоторых стандартизированных элементах.

– Это действительно имеет смысл, но что, если у нас не будет заказов?

– Флот Империи Хэйвен был уничтожен. Теперь море принадлежит Королевству Арпен.

Море, где таилось огромное множество приключений!

Ходили слухи о непомерных сокровищах и таинственных землях, расположенных вдали от Версальского Континента. Из-за большого риска и отсутствия информации на их поиски отправлялось не так и много авантюристов, однако люди считали, что увеличение численности экспедиций – всего лишь вопрос времени.

Количество заказов на постройку кораблей, которые получали судостроители, и без того каждый месяц увеличивалось почти на сто процентов. Несмотря на то, что подавляющее большинство этих заказов касалось небольших рыболовных судёнышек, курсирующих в прибрежных водах, также встречались и парусные шхуны, а также среднеразмерные торговые корабли. Другими словами, размеры суден со временем становились всё больше и больше.

– Тогда давайте сделаем это.

– Хе-хе. Отлично!

Дополнительным эффектом фестиваля стал значительный рост судостроительной промышленности Королевства Арпен.

***

«Сила Королевства Арпен действительно огромна. Я всегда смотрел на него сверху вниз, поскольку рассматривал лишь его слабую армию, но… Его потенциал оказался куда выше моего воображения»

Осмотрев выставочные площадки, Мьюль направился в другое место.

«Это будет нелегко. Нам и вправду следует подготовиться к худшему… Ну а раз я уже сюда пришел, мне следует взглянуть на все те скульптуры, вокруг которых столько шума», – решил Мьюль, направившись в сторону строительной площадки скульптур.

Из-за тотального столпотворения, ему потребовалось немало времени, чтобы покинуть место проведения фестиваля, и чем ближе он приближался к стройке, тем ниже отвисала его челюсть.

Поначалу Мьюль подумал, что огромные силуэты, возвышающиеся посреди обширной равнины, были горным хребтом, поскольку человеческий здравый смысл мог сравнить такие гигантские объекты лишь с горами. Но вскоре он увидел, что этот горный хребет был покрыт людьми, напоминающими собой муравьиный рой.

Северяне даже построили ступеньки, чтобы максимально удобно поднимать материалы наверх.

– Это… Скульптуры?

Мьюль вновь потерял дар речи. Будучи великим лордом Империи Хэйвен, ему довелось повидать немало скульптур: и дворянские коллекции, и экстравагантные произведения искусства, выставленные в императорском дворце… Его общее впечатление от скульптур заключалось в том, что они представляли собой искусные работы, деликатно вырезанные из дорогостоящих материалов, но то, что он видел сейчас, обладало размерами попросту невообразимых масштабов.

Бык.

210 метров в высоту и 600 метров в ширину.

Его хвост вполне соответствовал размеру 50-этажного здания.

При этом, основываясь на криках рабочих, работы над этой скульптурой всё ещё продолжались.

– Ещё немного камня и глины!

– Поверхность треснет. Я думаю, нам нужна помощь гончаров… А ещё, пожалуйста, позовите несколько магов огня.

У Мьюля начала болеть голова.

К его огромному облегчению, игроки по крайней мере не стали делать быка ещё более крупным, и, судя по всему, перешли к работе над деталями.

«Значит, когда начнется битва… Мне предстоит сражаться с этими… Скульптурами?»

Ударная мощь рыцарей на грифонах не имела себе равных на всём Центральном Континенте. За исключением Виида и Королевства Арпен их ещё никто и никогда не побеждал.

«Но их размеры… Неужели они могут ожить и двигаться?»

Вдобавок ко всему, глаза этого огромного быка выглядели настолько свирепыми, будто он был не быком, а хищным зверем. Его когти были такими же острыми, как у льва, а над его спиной виднелось два крыла.

– Парящий Бык.

Это произведение искусства было создано путем заполнения его внутренней части почвой и заливанием 329-и тонн расплавленного железа.

В общей сложности над скульптурой работало 540 тысяч человек.

Глава 6: Визит Мьюля. Эпизод 17-ый.

– Это уже слишком… Как только начнется битва, я оставлю честь сразиться с этими монстрами другим подразделениям.

Мьюль пытался отыскать скульптуры, которые выглядели более-менее безобидными, однако это оказалось весьма непростой задачей. Другие работы, которые расположились позади гигантской статуи быка, были ещё более ошеломляющими: крылатый змей, трехглавая виверна и даже дикобраз, стреляющий ядовитыми иглами! Единственное, что их всех объединяло – это гигантские размеры.

– И все эти вещи будут летать по небу…

Конечно, огромные размеры вовсе не обязательно означали превосходную силу. Большинство крупных монстров Королевской Дороги были мощными только потому, что обладали достаточной Силой и Живучестью, соответствующей их громоздкому облику. Поэтому, одно лишь оживление всех этих скульптур вовсе не гарантировало, что их физическая сила будет пропорциональна их размеру.

Основываясь на анализе Ледяного Дракона, Черного Имуги, Феникса и виверн, разведывательная служба Гильдии Гермес уже получила приблизительное представление о том, насколько

сильными будут эти оживленные скульптуры.

«… Но мы совершенно не ожидали, что на сцену выйдет Император Гейхар фон Арпен. Насколько страшным противником он окажется? Тем не менее, даже он не сможет оживить их ВСЕХ, не так ли?», – раздумывал Мьюль, глядя на скульптуры.

Как только сражение начнется, он тут же узнает их настоящую силу. Впрочем, рыцарю хотелось никогда не получать такие знания. Он не считал хорошей идеей сражение в небе с гигантской крылатой крысой.

«Даже после всего того, что я увидел, я всё равно ставлю на победу Гильдии Гермес»

Мюль знал обо всех пяти секретных оружиях, которые приготовил Лефей. За исключением Армии Теней Пальмы, ликвидированной Бэрекеном Деморфом, каждая из оставшихся четырех представляла собой самое настоящее оружие массового поражения. В тот момент, когда они будут открыты широкой общественности, волна недовольства со стороны других игроков будет неизбежной.

«Пути назад уже нет. Но если мы действительно победим в этой битве, то получим официальное звание отъявленных злодеев».

***

Лефей, отвечающий за подготовку к битве на Гарнавской Равнине, устроил собрание, чтобы утвердить план на бой. Каждым подразделением должны были управлять командиры среднего звена, но им всё равно нужно было определиться с основополагающей стратегией, которой они будут придерживаться. По соображениям безопасности на этом собрании присутствовало всего двадцать человек, включая Бадырея, Аркхима, Стира и Лефея.

– С мобилизацией имперской армии, как и с её моральным духом, проблем нет. Процесс вербовки и поиска наёмников также проходит гладко.

– Основная проблема – это противодействие северной стратегии человеческих волн.

– Ну, нам просто нужно убить их всех, и проблема решена, не так ли?

– Даже если мы будем убивать их весь день, то битва всё равно не закончится.

– А ещё нам нужно учитывать размер ущерба, нанесенного нашей стороне.

Бадырей и Лефей разложили перед собой различные варианты планов на сражение и начали их внимательно рассматривать. Одним из них был старый ортодоксальный способ

сдерживания северных игроков подавляющей огневой мощью. Они рассматривали различные виды построений и способы эксплуатации магических отрядов, оценивая при этом, как лучше всего использовать пять секретных оружий Империи.

– Орден Стальных Рыцарей и остальные, безусловно, сильны. Нет никаких сомнений в том, что они окажутся весьма эффективными, однако… Они не будут столь решающими, какими должны быть, – покачав головой, произнес Лефей.

– Почему? Вы имеете в виду, что нашей нынешней силы всё ещё недостаточно?

– Нам нужно что-то с ещё большей мощью. Что-то, что сотрёт их в порошок.

Возможно, Лефей мало что знал о реальных сражениях, но зато он был отличным стратегом. Именно он усердно трудился над тем, чтобы заложить основу для Гильдии Гермес, взять под контроль небо и объединить весь Центральный Континент. Однако, несмотря на всю свою тщательность, Лефей всё равно пропустил несколько ударов от Виида, а потому теперь был особенно осторожным. Можно даже сказать, чрезмерно осторожным.

– Так или иначе, нам сложно гарантировать, что предстоящая битва пойдет исключительно по нашему сценарию. Им удалось ввести неожиданную переменную, которая является Императором Гейхаром. Ещё одна проблема заключается в том, что они уже заняли Гарнавскую Равнину, как свою собственную территорию. В какой-то степени нам предстоит битва на территории противника.

Услышав это, Аркхим с грохотом ударил кулаком по столу и заявил:

– Он предложил отложить сражение, а затем направился на поле боя, чтобы произвести все необходимые приготовления… Разве это справедливо? Это обман!

– Ну, мы не можем жаловаться на Виида, поскольку это сделал не он, а другие игроки. По крайней мере, его вмешательство слишком косвенное. Вероятно, прежде чем пойти на этот шаг, он предугадал, что с нашей стороны будут возражения.

Лефей не хотел, чтобы всё шло не по его плану.

Как только они потеряют контроль над инициативой, ситуация станет совершенно невыгодной для них вне зависимости от того, что они делают. Даже если Империя Хэйвен будет обладать превосходящей боевой мощью, они в конечном итоге будут вынуждены вести сражение на условиях Виида.

«Как только он принял наше предложение провести

решающую битву, он направил игроков на проведение подготовки, не предпринимая при этом никаких прямых шагов лично. Он далеко не самый простой враг. Я должен ни на минуту не терять бдительности. Не тогда, когда грядет финальное сражение»

Королевство Арпен и Империя Хэйвен должны были выяснить всё раз и навсегда. Никто не знал, что ждёт Версальский Континент после завершения этой битвы. Вот почему Лефей нуждался в козыре, который существенно поднимет его шансы.

– Извините…

Кадлер, отвечавший за подготовку магических отрядов, поднял руку.

– Я хочу кое-что сказать. Не так давно мы закончили изучение одного магического заклинания.

– Какого ещё заклинания?

Кадлер был игроком, который, в основном, до сих пор оставался на заднем плане. Являясь членом Королевской Гвардии, он давным-давно получил скрытую профессию «Кровавого Мага», позволяющую получать дополнительные очки маны, убивая других игроков и жителей. Как следствие, возникли некоторые побочные эффекты, такие как падение Силы и недовольство мёртвых, но в результате он смог получить огромную боевую мощь. В настоящее время Кадлер был одним из самых передовых игроков Гильдии Гермес.

– Это одно из Абсолютных Заклинаний… И мы более или менее готовы его использовать, – уверенно улыбнувшись, произнес маг.

Лефей вспомнил недавно полученный отчет об одном абсолютном заклинании, которое было обнаружено в древних руинах. И называлось оно «Вызов Метеорита».

Это было то самое заклинание, которое получил Виид во время своего задания на последнюю секретную скульптурную технику, и использованное им для уничтожения главных сил Церкви Эмбиню.

Наблюдая за вышеописанными событиями, Гильдия Гермес была поражена силой этого заклинания и тут же бросилась его искать. Поскольку данная магия была получена во время одного из заданий, хозяева Центрального Континента сочли, что имеют вполне высокие шансы обзавестись им.

Они тщательно обыскали многочисленные исторические места и подземелья и, несмотря на огромное количество трудностей, в итоге им удалось его заполучить. Выполнив одно из заданий, они получили сильно потрепанный и неполный том. Даже после того, как он был восстановлен магами и

авантюристами, Гильдии Гермес всё ещё нужно было провести широкие исследования и задействовать огромные магические ресурсы, чтобы заклинание работало.

– Вы имеете в виду, что мы уже сейчас можем использовать «Вызов Метеорита»?

– Не совсем… Но с помощью черной магии мы сможем усилить заклинание, подняв его на два уровня выше, а потому… Эх, в общем, нам придётся потратить весь запас камней маны, а также принести в жертву редких живых существ. Однако это позволит нам воспроизвести метеоритный дождь.

Вызов Метеорита!

Как только руководству стало известно, что они могут использовать это разрушительное широкодиапазонное заклинание, они начали разрабатывать новый план боя.

– Как насчет того, чтобы использовать его посреди боя в качестве скрытой карты? Это позволит нам переломить ход битвы. Также можно подумать насчет того, чтобы обрушить его туда, где будет находиться сам Виид.

– Нет, вызывать метеорит посреди боя мы не можем. Кроме того, с нашей стороны тоже будет слишком много потерь.

– Не говоря уже об огромном количестве маны, которую придётся держать в запасе.

– Виид наверняка попросту сбежит. Он всегда чувствует, когда начинает происходить что-то опасное. Готов поспорить, что он обратит внимание на внезапные движения с нашей стороны. Учитывая скорость виверн и Ледяного Дракона, на которых он обычно ездит, его будет слишком сложно зацепить этим заклинанием.

– И сколько раз мы сможем вызвать метеорит?

– Благодаря черной магии – несколько раз, но каждый последующий вызов будет накладывать на магов всё большие штрафы. Тем не менее, если мы соберем всех магов Империи Хэйвен, у нас будет около трёх попыток.

– Думаю, этого вполне достаточно.

– В таком случае куда лучше сосредоточиться на вызове метеоритов на ранней стадии…. Да, это позволит нам с самого начала устранить любые неожиданные факторы.

– Согласен.

План был утвержден: превентивный удар по Гарнавской равнине при помощи пылающих метеоритов. Учитывая, что в одной области соберётся более ста миллионов человек, количество урона, нанесенное этим заклинанием, будет просто астрономическим. А после того, как метеориты сделают своё дело, армия Империя Хэйвен обрушится на оставшихся врагов и

сметет их последним решающим ударом.

– Решающее значение для этого плана имеет строгая конфиденциальность.

– Магам мы сообщим об этом прямо перед битвой. Поскольку нам придётся задействовать чёрную магию, заранее обо всём знать должны лишь единицы.

– Я уже весь в предвкушении.

***

Для того, чтобы вооружить свои войска, Империя Хэйвен решила открыть все свои склады и арсеналы. Она воспользовалась ресурсами всех без исключения лордов и даже наняла городских стражников. Вся мощь государства, управляющего Центральным Континентом, должна была собраться в одном-единственном месте.

У Стира, главы разведывательной службы, и Аркхима, отвечавшего за Королевскую Гвардию, дел становилось всё больше и больше.

– Текущая ситуация на Гарнавской равнине следующая: на данный момент завершено в общей сложности 475 гигантских статуй, и еще 3,771 находится в стадии постройки.

– Вы хотите сказать, что нас ждёт четыре тысячи скульптур!?

– Нет. Судя по всему, примерно половина из них до начала битвы закончена не будет.

– Кстати, только что нам предоставили отчёт о Гейхаре фон Арпене.

– Неужели Император Гейхар действительно сможет оживить все эти скульптуры?

– Трудно сказать наверняка, но я думаю, что это совершенно невозможно даже для него. В противном случае даже у Виида было бы куда больше оживленных скульптур.

– На данный момент мы изучаем военную мощь старой Империи Арпен и разновидности скульптурных существ, которые жили в те времена. Жаль только, записей осталось слишком мало.

Разведслужба и руководители гильдии были мобилизованы для сбора информации и принятия любых необходимых действий, чтобы увеличить шансы Империи Хэйвен на победу и повышение боеспособности войска.

– В Рифе Вульхофф были замечены мерфолки. Они выражают своё намерение присоединиться к этой войне, как им некогда повелел Император Гейхар. Они заявляют, что являются потомками древней скульптурной расы.

– Группа авантюристов, изучавшая западный горный хребет, продала нам кое-какую занятную информацию. Мы заплатили им за неё целых 5,000 золотых, и речь идет о всего лишь маленькой

птичке. Однако вы только послушайте: жители горных деревень поговаривают, что был замечен птенец бараги, которые, как известно, давно вымерли.

– Совпадение? Или…

– Кажется, приключение Виида изменило историю.

Искатели приключений обнаружили некоторые свидетельства о существовавших в древности расах. Бараги – раса, созданная Императором Гейхаром, не вымерла и иммигрировала на один из западных островов.

Там, окруженные морем и вдалеке от человеческих глаз, они и продолжали жить в своём собственном маленьком раю. Следовательно, наступил этот день, и оживленные скульптуры пришли, чтобы уважить желание императора.

– Как Вы оцениваете боевые возможности этих бараг?

– Судя по видеороликам, они выглядят очень сложными противниками, но в то же время я не считаю, что мы слабее.

– Мы можем противостоять им при помощи гигантских модифицированных катапульт.

– Нет, против них это будет неэффективно. Катапульты слишком громоздкие, к тому же это не обеспечит нам контроль над небом.

Появление бараг всерьез обеспокоило Аркхима.

Император Бадырей должен был стать верховным главнокомандующим всей армии. Сам же Аркхим был номером два, но с точки зрения фактической работы – большая половина войск выполняла именно его приказы. Поскольку это предполагало огромную ответственность, Аркхиму нужно было выиграть во что бы то ни стало. Любые жертвы были приемлемы, если они могли обеспечить его победу.

– Если я не ошибаюсь, некоторое время назад было какое-то задание, связанное с огненными дрейками?

– Да. Это задание позволяет нам воспользоваться в битве помощью дрейков, если мы предоставим им соответствующее количество Огненных Самоцветов.

– Закупите все Огненные Самоцветы, какие только сможете найти.

– Но это повлечет за собой огромные расходы…

– Сейчас не время экономить деньги.

Поскольку Гильдия Гермес была единственной силой, которая доминировала на Центральном Континенте, ей удалось получить доступ к самым сложным и прибыльным заданиям.

Огненные Самоцветы, которые могли запечатывать в себе магию огня! Как правило, эти драгоценные камни формировались в вулканических областях и могли быть получены исключительно

путем убийства некоторых хитроумных монстров. В обычных магазинах они были редкостью даже по цене 4,000 золотых за штуку, а потому Гильдия Гермес решила потратить на их закупку целое состояние.

– Неожиданный фактор: появились новости о том, что огромное количество корейцев подали заявления на предоставление отгула в день проведения битвы.

– И что это значит…?

Тенденции поведения корейского общества тоже представляли собой немаловажный фактор, поскольку эта страна располагала наибольшим количеством высокоранговых игроков, чем любая другая.

– В некоторых средних школах даже объявили официальный выходной, поскольку руководство предположило возникновение проблем с поддержанием порядка в классах.

– О, боги… – простонал Аркхим. Впрочем, его замешательство длилось недолго. Какую страну ни взять, мало кто не захотел бы посмотреть на такую феноменальную битву. Учитывая это, молодежь всё равно нашла бы способ зайти в интернет, либо попросту сбежать домой.

– Благодаря заранее проведенным подготовительным работам, укрепление Ордена Стальных Рыцарей продвигается по плану.

– Мы спрятали возле Гарнавской Равнины переносчика болезни Алкина. Также мы подготовили противоядие, но его катастрофически не хватает.

– А как обстоят дела с Призрачными Рыцарями?

– К завтрашнему дню они уже будут здесь. Задержка обусловлена тем, что им необходимо было перемещаться скрытно, чтобы остаться незамеченными другими игроками.

– А Копья Уничтожения…

– Тридцать четыре копья были розданы основным членам ударных войск.

Пять секретных оружий Империи Хэйвен были готовы к применению.

Убедившись, что всё готово, Аркхим удовлетворенно кивнул. В то время, как битва на Гарнавской Равнине становилась всё ближе и ближе, военная мощь Империи Хэйвен нарастала и приобретала всё более безупречный вид. Гильдия Гермес вербовала игроков, наёмников и всех, кто имел к военному делу хоть какое-то отношение.

– Империя Хэйвен сделает всё, чтобы победить. А победителей, как известно, не судят.

Глава 7: Продвинутый тренировочный зал. Эпизод 18-ый.

После успешного привлечения Императора Гейхара фон Арпена на свою сторону, Виид и его товарищи расселись по барагам.

– Что ж, желаю вам хорошего путешествия.

– Спасибо, учитель!

Виид и его спутники решили пролететь над Версальским Континентом на спинах бараг. К сожалению, Ваяние Времени не позволяло вернуться к одному и тому же событию повторно, а потому они не хотели упустить шанс как следует изучить континент этой эпохи.

– В летописях осталось очень мало информации. К тому же большая её часть искажена.

Ещё одной причиной была необходимость убедиться, что он сможет правильно использовать Ваяние Времени, когда оно понадобится в следующий раз.

И вот, паря в безоблачном небе, товарищи опускались на землю всякий раз, когда видели какой-то городок.

– О, боги… Вы, должно быть, сумасшедшие, раз летаете на этих опасных существах.

– Это проблема, при которой на карту поставлена гордость всего человечества! Вы вообще в курсе, что эти монстры занимают часть наших земель?

– Я не хочу ставить под сомнение достижения Императора. Но как насчет части, положенной нам, людям? Зачем нам делиться едой с такими монстрами, как эти?

– Точно-точно. Пшеницу выращиваем мы, а едят её они!

Деревенские и городские жители не хотели иметь ничего общего с барагами, а их мнение об оживленных скульптурах в целом было крайне отрицательным.

– Всё, как я и ожидал…

Когда Виид рассказал об этом Императору Гейхару, он, пропустив очередной бокал крепкого алкоголя, сделал своим скульптурным детям одно важное объявление:

– Если наша Империя падёт, не тратьте впустую свою силу и жизни ради людей. Ваша задача – найти способ выжить самим.

Услышав это, плакали не только бараги, но даже суровые крокосы. Со слезами на глазах оживленным скульптурам ничего не оставалось, кроме как смириться с неизбежным.

– И если когда-нибудь в далеком будущем, как говорит мой ученик, появится новое королевство, следующее по нашим стопам… Пожалуйста, одолжите свои силы ещё раз, чтобы помочь всем существам жить в мире и гармонии…

В этот момент, если бы Виид всё правильно сделал, он мог бы по своему возвращению в настоящее время принять скульптурных существ Империи Арпен в качестве новых жителей своего королевства. Конечно, совсем небольшое число созданных Гейхаром скульптурных рас сумеет пережить падение Империи и запомнить волю Императора. Тем не менее, если хотя бы некоторые из оставшихся оживленных скульптур появятся на Гарнавской Равнине, каждая из них станет драгоценным гражданином Королевства Арпен.

– Как и Желтоватый, Золотой Человек и 3-я Виверна.

Виид намеревался одинаково использовать всех новоприбывших, абсолютно никого не дискриминируя.

…

– Уважаемые авантюристы! Я хочу попросить вас о большой услуге. Не могли бы вы сделать это для меня? Разумеется, я щедро вознагражу вас.

Дзынь!

– «Потерянная серебряная монета».

Конюх по имени Зефирус, находясь под хмелем, потерял целую серебряную монету. Он говорит, что драгоценная монета могла провалиться в канализационный сток.

Немного удачи и тщательные поиски позволят Вам быстро её отыскать.

Уровень сложности: F.

Награда:

Две подковы.

Задание F-класса, с которым Виид уже и забыл, когда в последний раз сталкивался!

«Вряд ли такое простое поручение, как это, приведет к цепочке связанных заданий»

Получение таких низкоуровневых заданий, которые даже не требовали минимальной близости, было связано с тем, что его высокая Слава в этом времени не учитывалась. На данный момент Слава Виида превышала 340,000, однако Ваяние Времени внесло в этот параметр свои коррективы.

«Похоже, в прошлом моя Слава совершенно бесполезна»

Если бы дело происходило на Версальском Континенте современной эпохи, любой плачущий ребенок Центрального Континента, не говоря уже о севере, немедленно узнал бы в лицо Виида и затих. Виид принимал участие во всех видах заданий, охотничьих экспедициях и мероприятиях, поэтому ему никогда не приходилось беспокоиться о недостатке Славы. Но все эти

события и достижения должны были произойти лишь в будущем, а это означало, что в настоящее время никто о них не знал.

– Эта задача слишком опасна, чтобы доверить её незнакомцу.

– Кто? Виид? Скульптор? Я не хочу разговаривать с абсолютно посторонним человеком. Для начала купите мне выпивку, и, может быть, я уделю Вам немного своего времени.

– О чем Вы говорите? Убирайтесь вон из моей лавки!

Виид снова и снова отвергался горожанами. С другой стороны, у Зефи и Питона дела обстояли получше.

– У Вас такой эффектный наряд. Вы случайно не дворянин?

– Хм. Ваш меч внушает уважение. К слову, у меня есть к вам одно предложение, связанное с тем, чтобы избавиться от кое-каких демонических существ. Не могли бы Вы решить эту проблему? Конечно, для такого опытного воина, как Вы, с таким прекрасным мечом, подобное дело будет сущим пустяком.

Жители высоко оценивали их экипировку и оружие; использование высококлассного обмундирования было одним из способов удовлетворения требований к заданиям с высоким уровнем сложности, когда игрок испытывал проблемы с очками Славы. Впрочем, существовал ещё один способ получения заданий: для этого нужно было обладать высокими показателями характеристики Очарования. Благодаря этому Хварен и Беллот в любое время могли поделиться полученным заданием с другими.

– Давайте просто насладимся обычной беззаботной жизнью. Другие искатели приключений, а также игроки самых разных профессий позднее тоже смогут брать исторические задания. Однако сейчас такая возможность предоставлена только нам.

Виид решил успокоиться и продолжил путешествовать по континенту со своими спутниками.

– Ку-а-а-р-р… Я так устал…

– Летите быстрее. 3-я Виверна никогда не просила об отдыхе, даже когда летела ночи напролет. Без сна.

– Кто эта бедная 3-я Виверна, которая так сильно пострадала?

– Она одна из моих самых гордых подчиненных. Я с удовольствием расскажу Вам о том, как сильно она меня любит.

– Я просто не могу в это поверить.

– Поначалу все думают так же, как и Вы. Ничего, это нормально. В конце концов даже 3-я Виверна научилась ценить драгоценные редкие выходные в постоянном потоке тяжелой работы.

Поскольку Виид не мог посетить абсолютно каждый город и деревушку, он просто рассматривал их с неба. Параллельно с этим он запоминал местность, структуру городов и зданий Империи Арпен.

– Вы потратили достаточное количество времени, наслаждаясь созерцанием архитектурного стиля Империи Арпен. Будучи скульптором, а также изучив новые типы строений, теперь Вы можете запускать строительство новых зданий классической эпохи в деревнях, городах и замках, которые находятся под Вашим управлением.

– Вам доступны новые типы специальных сооружений.

– Пост общественной безопасности Империи Арпен.

Стоимость строительства: от 150,000 золотых.

Данное сооружение предназначено для поддержания общественного порядка и мира.

Им управляют солдаты и милиция, набранная из числа местного населения.

Существенно понижает уровень преступности в регионе.

Также данное сооружение может использоваться для кратковременного противостояния монстрам в случае их вторжения.

– Водная мельница Империи Арпен.

Стоимость строительства: от 40,000 золотых.

Водная мельница позволяет создать игровую площадку для фей.

Иногда к ней будут прибегать дети.

Сооружение увеличивает объемы производства зерна в регионе, а также положительно сказывается на уровне счастья местных жителей. Также её возведение приведет к увеличению близости с феями.

– Соляное поле Империи Арпен.

Стоимость строительства: от 4,000 золотых.

Прошли те времена, когда Вам приходилось полагаться на силу солнечного света, чтобы испарить морскую воду и получить соль. Теперь эту работу на себя может взять огненная раса параншей.

Всякий раз, когда паранши погружаются в сон, вся вода вокруг них начинает испаряться, производя тем самым высококачественную морскую соль.

– Музыкальный ресторан.

Стоимость строительства: от 1,000 золотых.

Жители Империи Арпен любят музыку, беззаботную

жизнь и комфорт. А одним из величайших удовольствий они считают возможность насладиться вкусной едой под прекрасную музыку.

Данное сооружение существенно увеличит уровень счастья жителей и степень прогресса искусства.

– Мастерская гномов.

Стоимость строительства: от 6,000 золотых.

Это место, в котором собираются гномы-ремесленники.

В одном таком сооружении может одновременно работать более 10 гномов. Если поблизости будет построен пивоваренный завод, скорость работы ремесленников увеличится.

– Цветущий сад.

Стоимость строительства: от 20,000 золотых.

Сад, полный красивых цветов. Даже короткий отдых в этом прекрасном месте поможет снять стресс и быстро восстановить Вашу Живучесть.

Посетители сада получат особый эффект.

– Гнездо бараг.

В этом месте можно разводить крылатых созданий, именуемых барагами. Оно построено путем сбора крепких ветвей и перьев, что обеспечивает должную защиту от ветра.

Гнездо увеличивает скорость вылупления птенцов и ускоряет их раннюю стадию роста.

Будучи королём, Виид мог оказать определенное положительное влияние на своё королевство, разместив в нём кое-какие из этих построек.

– Было бы неплохо взглянуть на здания каждой исторической эпохи. Если, конечно, я когда-нибудь получу шанс сделать это.

Многие игроки были бы рады увидеть такое разнообразие новых зданий в Королевстве Арпен. Однако, если они проиграют в предстоящем сражении на Гарнавской Равнине, всё их королевство будет попросту уничтожено.

– Хм. Не думаю, что разумно продолжать этот тур. Разве ты не считаешь, что нам пора возвращаться? – спросили его спутники, которые уже начали порядком беспокоиться. До начала войны против Империи Хэйвен осталось всего три дня.

Однако Виид лишь слегка улыбнулся.

– Нет необходимости спешить.

– Но… Не будет ли слишком поздно, даже если мы

отправимся назад прямо сейчас? Мы ведь совершенно не готовы к бою…

– Ху-ху-ху. Если даже вы встревожены, то я представляю, как себя сейчас чувствует Гильдия Гермес. Это моя тактика: вызвать путаницу, удерживая врага в неведении. Они до самой последней минуты не будут знать, каковы мои планы и какие шаги я предприму.

Он догадывался, что Гарнавская Равнина будет кишеть шпионами, в том числе замаскированными членами Гильдии Гермес. Если бы Виид появился на поле боя слишком рано, то Гильдия Гермес, внимательно наблюдавшая за ситуацией, сможет предпринять определенные контрмеры.

Но так как у них не было никакого способа узнать, чем он занимается на данный момент, это заставляло их сильно тревожиться.

– Но ведь всё это время ты был с нами; неужели ты успел что-то тайно приготовить? – спросил Рак, с любопытством наклонив голову.

– Нет. Ничего, – без малейших колебаний ответил Виид.

– … Что?

– Тем не менее, всё выглядит довольно правдоподобно, верно? Им кажется, будто у меня есть что-то, хотя на самом деле ничего нет. Кроме того, герой ведь всегда приходит в самый драматический момент, разве не так?

– …

***

Во время посещения одного из городов Империи Арпен, Тахо, Питон совершенно случайно получил кое-какую занятную информацию.

– Вы – воин? Судя по двуручному мечу за Вашей спиной, Вы кажетесь довольно умелым.

– Должен сказать, это действительно прекрасный меч, хе-хе-хе.

– Только по-настоящему сильные люди могут орудовать таким мечом. Вы уже прошли испытание в продвинутом тренировочном зале?

Возможно, из-за того факта, что Империя Арпен была основана оживленными скульптурами, объединившими континент, у местных жителей была тенденция поклоняться сильным воинам.

– Продвинутый тренировочный зал?

– Любой, кто учится владению мечом и строит своё тело, мечтает посетить это место. Разве Вы о нём не слышали?

Конечно же, Питон был хорошо наслышан об этом месте.

Даже глаза Виида полезли на лоб при упоминании о «продвинутом тренировочном зале». Подобная находка была сопоставима с упавшими прямо под ноги деньгами.

– Значит, где-то здесь есть продвинутый тренировочный зал…

Прохождение тренировочного зала было необходимым условием для того, чтобы подняться в топ рейтинга игроков.

Один из начальных тренировочных залов можно было найти в городе Серабург Королевства Розенхайм. Именно там Виид, без устали избивая чучело, нашел ценного друга в лице инструктора и со временем, выполнив целую серию заданий, получил профессию легендарного лунного скульптора. Правда, поначалу он отказывался от предложения пойти по этому пути, считая, что это совершенно неприбыльно.

Спустя некоторое время Виид побывал в небесном городе Лавиасе, где по прошествии базового тренировочного зала получил новую характеристику и навык «Рёв Льва».

«Да, Рёв Льва и Харизма действительно стали весьма кстати»

Рёв Льва представлял собой полезное умение, позволяющее командовать войсками в крупных сражениях. Поскольку Виид не обладал широкодиапазонными военными навыками командного типа, которые имелись у рыцарей, многие битвы, через которые он прошел, были бы намного сложнее.

Продвинутый тренировочный зал открывал свои двери лишь тем, кто прошел по крайней мере первые три этажа Башни Героев. Пробившись сквозь каждый этап, на пятом и последнем этаже, Виид был заброшен в битву при Равнинах Саксонии. Находясь в самом эпицентре жесточайшего побоища, он сражался в облике скелета-рыцаря, защищая принцессу Реми. На этом поле боя сошлись войска семи разных королевств, и в конечном итоге Виид погиб от камня, брошенного циклопом.

«Я не смог посетить продвинутые тренировочные залы, так как они все находятся на территории Империи Хэйвен»

Виид всегда хотел туда заглянуть, но до сих пор не имел возможности сделать это, поскольку они располагались лишь в нескольких регионах Центрального Континента, включая регион Калламор и замок Арен, столицу Империи Хэйвен.

Поговаривали, что давным-давно один такой тренировочный зал когда-то существовал и на севере, однако его местоположение было утеряно после падения Империи Нифльхейм. Продвинутыми тренировочными залами Центрального Континента заведовали престижные гильдии, которые с самого начала контролировали данные регионы, а в настоящее время вход в эти залы был возможен лишь с разрешения Гильдии Гермес. Виид подумывал о том, чтобы проникнуть в них, но всё-таки отказался от этой идеи

из-за опасности подвергнуться сфокусированному огню со стороны Гильдии Гермес в случае своего обнаружения.

Первым, кто понял, что нужно действовать, был Питон.

– Раз здесь есть тренировочный зал; мы должны пойти и посмотреть на него!

Питон также не смог продвинуться дальше Башни Героев. Впрочем, поговаривали, что общее число таких игроков составляло всего 12 человек на всём континенте.

Естественно, Виид мог только согласиться с ним.

– Поехали.

***

Когда-то Гильдия Гермес даже выпускала специальные видеоролики о продвинутых тренировочных залах, каждый из которых набирал в Зале Славы более шестисот миллионов просмотров.

· Рейд Бадырея в продвинутый тренировочный зал!

Видео начиналось с того, как Бадырей и ещё 30 членов Гильдии Гермес принимают вызов.

– Да, мы согласны пройти по Пути Борьбы.

– Чёрный рыцарь, ищущий славу. Мы приветствуем твою смелость.

Продвинутый тренировочный зал для воинов предполагал прохождение Пути Борьбы, созданного орденом, поклоняющимся Богу Войны, Баталли.

Путь, на котором воина ждали по-настоящему сильные противники и даже демонические существа! Чтобы пройти его, нужно было пробиться к выходу. Другого было не дано.

– Бадырей прошел его за 9 часов и 45 минут.

В тренировочном зале не работала святая магия. Также нельзя было призывать духов, использовать заклинания или проклятия. Претендент не мог использовать ничего, за исключением боевых навыков, которые непосредственно полагались на его физическую силу.

– До окончания испытания нельзя будет сделать даже глоток воды.

Люди с низкой Живучестью быстро устанут и не смогут двигаться дальше. Единственными ключами к успеху в этом испытании были упорство и сила. Путь Борьбы, показанный в роликах, предполагал столкновение с настоящими ордами монстров.

– Вау, вы только посмотрите на этот уровень сложности.

– Да монстры попросту наводняют всё вокруг!

– Это какое-то безумие, а не тренировочный зал. Люди продолжают пробиваться вперед без малейшего перерыва. Они

должны сражаться за каждый свой шаг.

– Ого… Должно быть, это очень сложно…

– Его вообще реально пройти?

Бадырей и остальные члены Гильдии Гермес сражались, поочередно передыхая. Некоторые поговаривали, что благодаря вмешательству Баталли, сила демонических существ, появлявшихся на Пути Борьбы, приспосабливалась к силе и способностям самих игроков.

Уровень монстров, с которыми довелось столкнуться во время испытания Бадырею и Гильдии Гермес, для обычных игроков был попросту шокирующим. Противники 300-ых и 400-ых уровней появились исключительно для разминки, а вслед за ними тут же выпрыгивали настоящие чудовища свыше 500-го уровня. При этом их обилие ещё долго было одной из самых горячих тем для обсуждения на игровых телеканалах.

Глава 7: Продвинутый тренировочный зал. Эпизод 19-ый.

– Гильдия Гермес действительно оправдывает свою репутацию сильнейшей на континенте.

– Да уж, это видео действительно доказывает их силу.

– Бадырей… На данный момент он сильнейший игрок в Королевской Дороге. Другие игроки тоже могут похвастаться своими навыками, но они никогда не смогут победить его в битве один на один.

– А как насчет Виида?

– Виид и трех шагов не сделает в продвинутом тренировочном зале.

– Вы что, не видели великолепное выступление Виида в Башне Героев?

– Как бы там ни было, Бадырей прошел продвинутый тренировочный зал, а Виид – нет. Скульптурные навыки Виида дают ему преимущество в крупномасштабных сражениях, но в дуэли он обречён. Кроме того, однажды Бадырей уже убил Виида.

– Согласен. На данный момент Бадырей находится на вершине пищевой цепочки. Сила Виида слишком преувеличена из-за раскрученных заданий и эффектных навыков.

– Виид должен понимать, что сейчас он уже не тот пустынный воин, которым когда-то был.

Тем не менее, Виида никак не задевали все эти бессмысленные комментарии. Видеоролики с участием Бадырея привлекали много внимания, потому что людям нравилось смотреть на самых мощных игроков. Ещё одна причина заключалась в том, что Гильдия Гермес активно участвовала в их комментировании, в связи с чем обилие похвал было довольно

естественным результатом. Тем не менее, Виид должен был признать, что данный видеоролик порядком его заинтриговал.

– Продвинутый тренировочный зал, да? Жаль, что я там ещё не побывал. Впрочем, он не кажется таким уж сложным, как говорят все эти люди.

С самого своего появления в Королевской Дороге Виид не получил ни одного уровня, убивая более слабых монстров. Он всегда бросал вызов сильнейшим врагам и охотился до тех пор, пока меч не выпадал у него из рук. Наверное, кто-то мог предположить, что после этого он шёл как следует отдохнуть? Нет. Как только Виид лишался возможности продолжать охоту, он начинал работать над своими скульптурами, даже если это приходилось делать лежа. Он привык охотиться невзирая на боль в теле, и через какое-то время его Живучесть и Упорство стали настолько высокими, что ему больше не нужно было беспокоиться об истощении.

– Думаю, это будет весело. Скорее всего, я не смогу использовать там свои скульптурные навыки, но это не должно иметь особого значения.

Судя по всему, заблокированными будут и его навыки некроманта, однако даже этот огромный недостаток не мог заставить его отступить перед возможностью пройти продвинутый тренировочный зал.

***

Виид и Питон вместе с другими товарищами прибыли в Храм Баталли, расположенный в городе Тахо. Земля, окружающая храм, уже сама по себе выглядела почти как поле боя, с разбросанными повсюду стрелами и обломками оружия.

– Вау… Здесь и вправду устрашающая атмосфера.

– Храм Баталли. Никогда в нём не была.

Дойдя до входной арки, Сурка и Мейрон были поражены открывшимся пейзажем. Жрецы и жрицы, служащие Ордену Баталли, были с головы до ног покрыты шрамами. Ещё одной характерной чертой этого места было огромное разнообразие мечей и топоров, висевших на стенах. Исходя из этого, можно было сделать вывод, что последователи Баталли владели всеми видами оружия. Их и вправду можно было назвать настоящими фанатиками своего дела.

– Ты, с двуручным мечом. Кажется, ты воин? – проговорил стоящий у входа суровый воин-варвар.

Судя по его пронзительному взгляду и страшной внешности, казалось, что варвар собирался в любую секунду бросить Питону вызов. Именно по этой причине рядовые игроки не горели желанием посещать Храмы Баталли.

И вот, набравшись храбрости и крепко сжав свой двуручный меч, Питон громко ответил:

– Да, я воин, а это – моё оружие. Я пришёл сюда, чтобы пройти по Пути Борьбы.

Куда бы Питон не пошёл, у него не было ни одной причины чувствовать страх. Вот почему Питон ответил в той же суровой манере, что и варвар, пристально глядя ему в глаза.

Всем своим видом он источал отвагу и силу.

– Ясно. Что ж, твои шрамы показывают мне, что ты – опытный боец. Тот, что у тебя на шее, остался от Мантельдера? – кивнув, спросил варвар.

– Да.

– Хрм-м, если ты пережил встречу с Мантельдером… Значит, ты достаточно квалифицирован, чтобы пройти по Пути Борьбы.

Следующим на очереди был Виид.

«Интересно, как же он пройдет мимо него?»

Товарищи с предвкушением смотрели на Виида. Лесть и напускное дружелюбие были у него в крови, что заставляло людей склонять свои головы, даже не осознавая происходящего. Даже Манауэ, зарабатывающий на людях огромные суммы денег, признался, что по сравнению с Виидом он как ребёнок. Навыки убеждения, продемонстрированные Виидом во время потчевания Императора Гейхара разнообразными блюдами и напитками, заставили бы побледнеть даже самых опытных менеджеров по продажам.

И вот, высокомерно подняв подбородок, Виид произнёс:

– Немедленно пропусти меня.

– Ты пришел сюда, чтобы ступить на Путь Борьбы? Но этот путь открывается только тем, кто заслуживает этого.

– Заткнись и исчезни с моих глаз, пока я вас всех не убил и не проложил свой собственный путь.

– Ты действительно думаешь, что сможешь это сделать? – спросил варвар, угрожающе блеснув глазами.

Это напомнило Вииду сцену из одного известного мультика, а потому он уверенно продолжил:

– Прочь с моей дороги. Единственное, что может остановить мои шаги, это моя собственная воля.

– …!

Этими несколькими словами он ясно дал понять, что готов убить любого, кто встанет у него на пути.

Виид обладал огромным багажом знаний, связанных с Королевской Дорогой. Эти многочисленные фрагменты информации, щепетильно собираемые им на протяжении всей своей карьеры, включали не только данные о подземельях и

монстрах, но и о жителях Версальского Континента. Его подробные знания распространялись даже на такие вещи, как предпочтения уборщика и пожилой флористки из Замка Серабург в Королевстве Розенхайм.

«Воинов Ордена Баталли можно убедить лишь одним путём – силой»

Они были очень похожи на 1-го МЕЧа и его учеников, но кое в чём, всё-таки, отличались.

«В эту эпоху воины Ордена Баталли гораздо слабее, чем обычно»

В истории этого славного ордена было одно тёмное пятно! Незадолго до основания Империи Арпен большинство последователей Баталли были убиты во время сражения с демоническим существом, Хедерталем. Таким образом, нынешние воины были не чем иным, как пустышками.

Со временем, благодаря бесчисленным жертвам во времена эпохи войн, Ордену Баталли удастся вернуть былую силу. Однако, конкретно в этих варварах не было ничего, за исключением ложных притязаний, которые являлись остатками их былого величия.

В соответствии со стандартной процедурой, допуск в Храм можно было получить двумя способами: либо путём признания квалификации, либо пожертвованием значительной суммы денег, что для Виида было абсолютно неприемлемо.

– Я, я…

Воин-варвар выпятил грудь, пытаясь противостоять взгляду Виида, однако тот продолжал смотреть на него так, будто стражник был вором, укравшим у него медяк и пойманным с поличным.

– Вы задействовали свой Боевой Дух.

Виид мог похвастаться более чем шестьюстами пунктами Боевого Духа, накопленными путем охоты на самых опасных монстров.

– К-к-ке…

Варвара начала бить мелкая дрожь, и вскоре он, сдавшись, отступил в сторону.

– Путь Борьбы… Находится в подвале нашего храма.

Дзынь!

– Вам удалось запугать своего противника.
Ваш Боевой Дух увеличился на 1.

– Баталли, Бог Войны, с гордостью смотрит на Вас. Он очень впечатлен Вашей смелостью, которая полностью соответствует Вашей силе.

– Вы получили благословление Бога Войны, благодаря которому Ваше Упорство, Храбрость и Харизма навсегда увеличатся на 2.

Успешное запугивание!

Даже оказавшись на территории храма, Виид продолжал давить на присутствующих в округе жрецов своим Боевым Духом.

«Я не должен давать слабину. Эти негодяи в любой момент могут попытаться украсть мои деньги»

При первом же признаке мошенничества, Виид был готов уничтожить абсолютно любого. Воины самых разнообразных рас, поклонявшихся Ордену Баталли, тут же расступались перед идущим вперёд Виидом. Они выстроились в две шеренги, не в силах набраться храбрости, чтобы бросить ему вызов.

***

Первым, что увидел Виид в подвале Храма Баталли, была огромная статуя самого Бога Войны.

И дорога, уходящая прямиком во тьму.

Товарищи не знали, что находится посреди этого пути, но, вне всяческих сомнений они чувствовали опасность, переполнявшую всё окружающее пространство.

– Всё, что Вам нужно… Это пройти Путь Борьбы от начала и до самого конца. Вы не должны ничего есть, и Вы автоматически будете признаны проигравшим, если вернетесь назад. Даже если Вы умрете, вы должны умереть на Пути, – сказал один из прислужников храма.

Дзынь!

– Вы встали на Путь Борьбы.

Данный тренировочный зал был построен для того, чтобы отобрать наилучших воинов и подготовиться к тому времени, когда Версальский Континент столкнется с великой угрозой.

Пройдите по Пути Борьбы и докажите, что достойны звания воина.

Награда:

Улучшение боевых навыков и увеличение предельного значения характеристик.

Уровень сложности: неизвестно.

Ограничения:

Если Вы употребите какую-либо пищу (за исключением воды для утоления жажды), либо вернетесь назад, Путь Борьбы будет считаться не пройденным.

Вы не сможете встать на Путь Борьбы повторно.

«Ничего из того, что я делал в этой игре, не было лёгким. Что ж, назад пути уже нет», – кивнув самому себе, решил Виид.

А затем ещё до того, как Питон успел ему что-либо сказать, Виид попросту исчез.

– Э-э!?

***

Оказавшись внутри кромешной тьмы, Виид тут же бросился вперёд.

Фж-у-у-ух!

Он прямо на ходу вытащил Меч Лоа, спрятал свою простенькую одежду и экипировался в доспехи. Теперь у него не было Божественного Рыцарского Доспеха, поскольку он попросил Фабио и Германа расплавить его и выковать оружие.

– Тяжелая Броня Фабио.

Прочность: 250/250.

Защита: 241.

Броня, выкованная Фабио – кузнецом, который знает своё дело.

Это одни из лучших доспехов, которые он создал на протяжении всей своей жизни. Путём смешивания специальных минералов, доспехи были шестикратно усилены. Они прочные и тяжелые, однако на плечах квалифицированного воина они станут причиной настоящего отчаяния любого, кто попробует их пробить.

На данный момент броня находится в идеальном состоянии.

Ограничения:

Только для рыцарей, воинов и мечников.

Минимальный уровень: 520.

Эффекты:

Увеличивает максимальный запас Здоровья на 40%.

Уменьшает получаемый физический урон на 40%

Увеличивает сопротивление к магии на 3%.

В зависимости от Живучести владельца, доспехи отражают до 30% полученного урона.

Доспехи очень тяжелые.

Урон от слабых атак будет равняться нулю.

Сила: -35.

Ловкость: -140.

Эти доспехи Виид получил от Фабио, когда передал ему Божественную Рыцарскую Броню. Они не могли похвастаться потрясающими особенностями, но их защитные показатели были абсолютными.

– Угр-р! Нарушитель!

– Это владения Бога Войны. Умри!

Перед ним появились монстры, охраняющие Путь Борьбы. Они принадлежали к расе ульрофов, которые обладали огромными телами, длинными конечностями и острым чутьем, что делало их похожими на помесь варваров с пауками.

Количество противников: 8.

Ориентировочный уровень: свыше 400-го.

Виид быстро идентифицировал уровень угрозы и бросился на прорыв.

– Ку-хе-хе, а он довольно смелый.

– Мы заставим тебя встать на колени перед нами!

Ульрофы тут же подняли свои копья и перешли в атаку. Как и ожидалось от воинственной расы, которая упивалась насилием, они ограничились всего несколькими словами.

Однако до того, как монстры успели сформировать атакующее построение, Виид заблокировал большую половину ударов, а от остальных попросту уклонился. Одновременно с этим в его голове со скоростью молнии происходил анализ боевых способностей данных противников.

«В целом, они достаточно компетентны. Их длинные руки предоставляют возможность наносить широкодиапазонные и стремительные атаки, однако их защита не так уж высока, как в случае с большинством монстров. А ещё они склонны парировать атаки, применяя максимум своей силы вместо того, чтобы просто выставлять блок»

Виид прочел скорость сердцебиения ульрофов, их манеру передвижения, силу и скорость, с которой двигался каждый их сустав. Это было следствием его колоссального опыта, полученного в бесчисленных охотничьих подземельях; его чувства автоматически анализировали врагов даже без помощи мозга. Это было совершенно аналогично тому, как если бы учебник для начальных классов показали студенту, который должен был вот-вот закончить Сеульский национальный университет, или если бы кто-то попросил шеф-повара, работающего в знаменитом ресторане, пожарить яйцо.

– Техника секущего ножа лунного света!

Меч Виида засветился.

Фьу-у-у-у-у!

Одним плавным движением клинок заскользил вдоль вражеского оружия, от чего не менее пяти копий потеряли свою траекторию и запутались между собой.

– Семь небесных шагов!

Виид бросился вперед, рубя мечом. С каждым шагом направление его движения менялось, а меч абсолютно свободно менял свою траекторию, один за другим отправляя ульрофов на тот свет.

– Ку-гр-р-р!?

Ульрофы, которые всего секунду назад были уверены в своей победе, мгновенно превратились в серые частицы и исчезли; они ничего не смогли противопоставить критическим ударам, нацеленным в их жизненно важные точки, а также убойной силе Меча Лоа.

Тем временем Виид уже продолжал идти вперед, естественно, не преминув собрать все выпавшие из монстров трофеи.

– Вы подобрали стальное копьё ульрофа.

– Вы подобрали кожаный мешочек с содержимым.

– Вы подобрали ценный блестящий камешек.

– Я должен эффективно использовать своё время и Живучесть.

В планы Виида не входила пустая трата времени. Его стиль охоты был настолько быстрым и безжалостным, что это было сопоставимо не просто с молниеносной обжаркой бобов, но ещё и с параллельным запеканием сладкого картофеля и употреблением рамена.

Следующими монстрами оказались огненные леопарды, с которыми Виду уже доводилось сражаться в Джиголасе.

– Уг-ву-у-у-у-у!

К нему бросилась целая стая монстров, однако Виид ничуть не сбавил свой темп.

– Раньше я уже имел дело с этими монстрами. Они совершают дальний прыжок, чтобы сбить своего врага с ног, а скорость, с которой они это делают, может быть чрезвычайно ошеломительной для тех, кто сталкивается с ними в первый раз.

Опыт был крайне важен; зная силу и боевой стиль противника, можно было разработать оптимизированную тактику для противодействия.

– Хераимское Фехтование!

Виид перехватил Меч Лоа обеими руками и начал размахивать им как топором, разбивая головы прыгающих на него леопардов.

– Кхе…

– Вы провели успешную атаку.
Ваша Ловкость увеличилась на 20%.

Даже учитывая высокую Живучесть и Стойкость огненных леопардов, такие удары были весьма болезненными. Благодаря эффекту Хераимского Фехтования, движения Виида немного ускорились. Он продолжал уклоняться и размахивать мечом всякий раз, когда на него прыгал очередной монстр.

– Вы успешно провели вторую последовательную атаку.
Ваша Сила дополнительно увеличилась на 40%.

– Вы успешно провели третью последовательную атаку.
Ваша Ловкость дополнительно увеличилась на 40%.

– Вы успешно провели четвертую последовательную атаку.
Ваша Сила дополнительно увеличилась на 20%.

– Вы успешно провели пятую последовательную атаку.
Ваш враг упал без сознания, лишившись всех атакующих способностей.

– Вы успешно провели шестую последовательную атаку.
Ваша Сила дополнительно увеличилась на 60%.
Теперь каждый Ваш удар будет наносить вторичный урон по площади, равный 15% от первоначального удара.

– Вы успешно провели седьмую последовательную атаку.
Ваша Ловкость дополнительно увеличилась на 30%.
Ваша Сила дополнительно увеличилась на 20%.
Вы получили возможность наносить атаки дальнего боя, каждая из который будет потреблять 1,500 маны.

Беспощадная серия ударов!

Боевые способности Виида достигли своего пика. Мастер Хераимского Фехтования был способен победить любого противника, каким бы сильным он ни был, при условии, что ему удастся провести непрерывную серию успешных ударов. Бонусы

от Хераимского Фехтования пропадали лишь в случае промаха или блокирования удара, однако Путь Борьбы был узким, а свирепые леопарды продолжали рваться в бой.

– Вы успешно провели пятнадцатую последовательную атаку.

Боль, которую Вы причиняете атакованному противнику, распространяется и на других, составляя при этом 15% от первоначальной.

– Вы успешно провели шестнадцатую последовательную атаку.

Вы нанесли критический удар.

Враг был уничтожен.

Вы полностью доминируете на поле боя!

– Текущее значение Владения Мечом увеличилось.

– Ваше поразительное достижение принесло Вам 580 очков Славы.

– Ваша Сила увеличилась на 1.

В общей сложности Виид произвел 24 последовательные атаки, полностью истребив стаю огненных леопардов. Затем он быстро подобрал разбросанную на земле добычу.

На эту битву у него ушло куда больше Живучести, чем на схватку с монстрами-копейщиками, однако это количество всё равно составляло менее 5% от его суммарного резерва.

– На данный момент всё достаточно просто, – пробормотал Виид, бросившись к следующей группе монстров.

Как бы там ни было, но Путь Борьбы только начался.

Глава 7: Продвинутый тренировочный зал. Эпизод 20-ый.

Питон обладал достаточно хорошими навыками, чтобы вызвать зависть других воинов. Как только он заходил в подземелье со своим двуручным мечом наперевес, то не останавливался, пока полностью не зачищал его, даже если ему приходилось не спать всю ночь. Его видеоролики, загруженные в первые дни существования Королевской Дороги, собирали сотни тысяч просмотров, а после того, как он обрел всеобщую славу, их количество начало исчисляться миллионами.

– Ходят слухи, что Питон, этот воин со сверхчеловеческой силой, зачистил непроходимое Подземелье Балхарма.

– Вы слышали? Говорят, что Питон сравнял с землей целую гору.

Питон испытывал неподдельное удовлетворение, когда слушал истории о своих подвигах, которые распространялись среди горожан всякий раз, когда он возвращался в город после завершения очередного задания.

– В этой игре мало воинов, чьи навыки заслуживают моего признания.

Впрочем, эта гордость, которая когда-то не знала пределов, после встречи с Виидом слегка приуменьшилась.

– Как этот парень смог стать таким сильным?

Несмотря на свою профессию скульптора, Виид демонстрировал в охотничьих угодьях невероятную мощь. Скорость, настойчивость и мастерство, с помощью которых он уничтожал монстров, трудно было воспроизвести даже Питону. Учитывая это, он с облегчением вздохнул, когда узнал, что после достижения мастерства в своей профессии, Виид стал некромантом:

– Уф-ф… На данный момент я всё ещё сильнейший воин.

Питон собирался показать своё боевое мастерство вместе с Виидом в продвинутом тренировочном зале – в месте, для прохождения которого Гильдия Гермес собрала тридцать членов, не считая Бадырея. Если Питон и Виид сумеют пройти этот путь исключительно своими силами, стоя плечом к плечу, видео их совместного рейда наверняка распространится среди общественности и значительно увеличит их репутацию. Он не знал, что может быть лучше выхода такого видеоролика, особенно в преддверии сражения на Гарнавской Равнине.

– Должно быть, Виид спланировал всё это заранее. Это будет сложная задача, но если мы полностью дополним навыки друг друга, то вместе у нас появятся справедливые шансы на успех.

Питон немного задержался, проверяя свою экипировку и прощаясь с Суркой и другими товарищами. Тем не менее, с момента ухода Виида прошло не более десяти минут.

– Интересно, останется ли он меня ждать или начнет сражаться с первой волной монстров?

Питон неторопливо ступил на Путь Борьбы, но всё, что он увидел, – это останки мёртвых ульрофов.

– Хм. Судя по всему, он решил не тянуть, – кивнул Питон. Учитывая боевые способности Виида, он вполне мог расправиться с этими монстрами и сам по себе. Даже без учета скульптурных навыков и заклинаний призыва нежити, он обладал большим опытом и отличным боевым чутьём.

– Итак, он продолжил идти вперёд, не дожидаясь меня? Раз так, я встречу его у следующей группы монстров.

Питон продолжал идти, глядя на признаки прошедшего сражения, оставленные Виидом.

– Я могу преднамеренно не спешить вперёд и дожидаться, пока он не попросит о помощи… Нет, тогда на прохождение этого задания уйдет слишком много времени.

Питон представил себе лицо Виида, отчаянно призывающего на помощь… Подобная картина определенно принесла бы ему некоторое удовольствие, однако Питон решил, что не должен так поступать со своим другом и компаньоном.

– Ху-ху-ху. Я покажу ему истинную мощь моего двуручного меча.

Однако спустя пару минут его взору предстали разбросанные останки тел мёртвых огненных леопардов.

Питон был немного шокирован, увидев, что целая стая монстров не просто убита, но и обобрана до последнего клочка шкуры.

– Что, Виид их всех убил? Они довольно сложные противники… Этот парень действительно нечто.

Огненные леопарды были одновременно и опасными, и очень сложными монстрами. Если кому-то не удавалось увернуться от их стремительных прыжковых атак, такой человек определенно терял равновесие и становился добычей их острых когтей.

Но куда более удивительным был тот факт, что следы борьбы Виида против огненных леопардов не были рассредоточены сразу по нескольким направлениям; он убил их всех в одном месте. Поскольку всё это намекало на то, что битва закончилась весьма быстро, Питон сделал предположение, что Виду вновь удалось получить боевое достижение.

– Он определенно знает, как сражаться.

Впечатленный Питон поднял боевые способности Виида ещё на одну ступень. Уровень и навыки не всегда идеально соответствовали силе. Как и в случае с большинством видов спорта, не все спортсмены, обладающие превосходными физическими данными, могли идеально использовать их; поскольку существовало огромное количество других показателей, влиявших на конечный результат, в том числе способность быстро мыслить, реагировать на изменение ситуации и понимать своих соперников.

– Полагаю, его силе есть вполне справедливая причина.

Питон продолжал идти вперед, но в третьем, четвертом и пятом месте, где проходили сражения, он обнаружил лишь ещё больше останков тщательно убитых и обобранных монстров. Он думал, что застанет Виида сражающимся с очередной группой противников, но где бы он ни проходил, битва уже закончилась, оставив после себя лишь прохладный ветерок. В частности, также были обнаружены тела огромных демонических солдат, которые, как известно, были чрезвычайно живучими созданиями, обладавшими 510-ым уровнем и выше.

– Что, и эти монстры тоже?

Теперь вместо предвкушения Питон начинал испытывать нервозность.

– Кажется, я слишком долго копался. Я должен догнать его как можно скорее.

Питон забросил меч себе за спину и принялся бежать. Он знал, что со стороны это зрелище могло показаться попросту нелепым: такой известный человек, как он, чья репутация была широко известна по всему Версальскому Континенту, уступал в скорости представителю небоевой профессии. Тем не менее, сейчас его куда больше беспокоило другое:

– Нужно было поторопиться с самого начала. Тем не менее, он мог просто остановиться и подождать меня хотя бы пять минут! И почему он так быстро уничтожает этих монстров?

Ускорившись ещё сильнее, Питон рисковал слишком быстро потратить всю свою Живучесть, однако растянувшийся перед ним Путь Борьбы предоставлял ему лишь очередные доказательства уничтоженных монстров.

– Это плохо…

Вскоре в голове Питона осталась лишь одна мысль, которая завела его в настоящий тупик: он тоже видел ролик, где Гильдия Гермес проходит Путь Борьбы. Вид того, как тридцать один человек двигаются и взаимодействуют друг с другом столь же плавно, как водяное колесо, представляло собой занятное зрелище, однако на Питона особого впечатления это не произвело. Он знал, что будь он одним из них, то проделал бы куда большую работу, и, кроме того, ничто из этого видео не показалось ему слишком опасным. Причем данный факт подтверждался тем, что Бадырей и его 30 королевских гвардейцев сумели успешно пройти весь Путь Борьбы, не потеряв ни одного человека.

– Если Виид не остановится… Я окажусь действительно в постыдном положении.

Пройдя через первые несколько сражений на Пути Борьбы, игрок оказывался перед Вратами Испытания. Но прежде чем открыть эти врата, он должен был выбрать: пойдет ли он вперед один или вместе с друзьями?

Некоторые пытались пройти Врата Испытания в одиночку, но все они становились жертвами бесконечных волн монстров. Как только кто-то открывал эти Врата, каждый шаг вперёд предполагал неимоверные усилия. Более того, существовал предел времени, которое можно было потратить на отдых, чтобы восстановить затраченную Живучесть, поскольку во время пребывания внутри игроку запрещалось употреблять какую-либо пищу.

Учитывая это, игрок либо встречал свою смерть от истощения, либо возвращался назад. Поскольку продвинутый тренировочный зал не предоставлял второй попытки, это становилось точкой в их карьере. После нескольких таких случаев большинство людей сочло куда более безопасным вариантом войти во Врата вместе со своими друзьями или компаньонами, равно как и Гильдия Гермес. Но даже тогда среди них было значительное количество жертв, за исключением разве что самого Бадырея и его Королевской Гвардии.

– Он просто должен остановиться и подождать меня, но… Как бы абсурдно это не звучало, мне кажется, что я упущу Виида, и он отправится туда в одиночку…

Что, если так всё и произойдет…? У Питона было зловещее предчувствие, что как только Виид погружается в бой, он перестаёт оглядываться назад.

***

– Баталли, Бог Войны, с удовлетворением наблюдал за Вашей битвой.

Вам удалось произвести 37 последовательных атак!

Вы полностью доминировали на поле боя, не прекращая сражаться до самого конца.

– Благодаря благосклонности Баталли, Ваша Сила увеличилась на 1.

Двигаясь вперёд по Пути Борьбы, Виид понял одно:

– Для этого места нет ничего лучше Хераимского Фехтования.

В его арсенале было ещё несколько боевых навыков, но все они потребляли значительное количество Живучести и маны. Использование мощных атакующих техник, способных уничтожить большое количество монстров за раз, было верным способом быстро выдохнуться и, в конце концов, провалить испытание.

– Такие вещи, как специальные техники и высокий уровень, в этом месте ещё ничего не гарантируют. На этом пути нужно уметь быстро соображать, адаптироваться и оставаться мужественным.

И Виид в очередной раз убедился в этом открытии после уничтожения рыцарей-магов Галдена, которые являлись девятой волной по счету. Вооруженные огромными щитами и способные использовать магию, рыцари-маги представляли собой идеальное средство для блокирования пути. Их единственной целью было изматывание противника, заставляя его потратить свою

Живучесть и ману. Чтобы пробиться сквозь них, Вииду нужно было уловить мимолетный момент, по длительности не превышавший пару ударов сердца, и ворваться вглубь их строя.

– Это довольно забавно.

Впервые после долгого времени Виид улыбнулся. Что интересного было в обычных монстрах, о которых, впрочем как и о самом пути, он знал абсолютно всё? Нахождение и использование слабых сторон противника, а также постоянное продвижение вперед – вот две составляющие рецепта для успешного прохождения Пути Борьбы.

– Здесь я могу сражаться от всей души. А ещё, сражаясь с бесчисленными волнами врагов, я открываю свой собственный путь. Вот почему это место называется Путём Борьбы.

Благодаря своим боевым достижениям, Виид время от времени получал дополнительные характеристики.

– Абсолютная победа!

За короткий промежуток времени Вы сумели уничтожить всю группу барденхофов.

Ваш противник был рад умереть от рук столь великого воина.

– Ваша Харизма и Храбрость увеличились на 2.

– Ваша Слава увеличилась на 1,381.

Заработать такие награды в охотничьих угодьях было довольно непросто, но поскольку появляющиеся здесь существа были призваны испытать пределы игрока, большая часть проведенных сражений предоставляла боевые достижения.

– Сражаться столько, сколько я хочу… Мне это нравится.

В пылу сражения Виид пробивался в самую гущу врагов сразу же, как только они появлялись. Когда он только ступил на Путь Борьбы, он использовал свой мозг, размышляя о том, какой из способов сражения будет наиболее приемлемым. Но теперь он просто бросался в гущу боя, снова и снова размахивая своим мечом.

И вот, пробиваясь сквозь полчища монстров, он дошел до Врат Испытания прежде, чем сам это понял.

– Вы дошли до Врат Испытания.

Претендент может пройти это испытание в одиночку, либо же заручиться помощью своих друзей.

Когда Виид спустился в подвал храма, вместе с ним был Питон. Этих двух человек нельзя было назвать полноценной группой, но, безусловно, это сильно отличалось от одиночного прохождения Врат. По крайней мере, они могли бы прикрывать друг другу спину и продвигаться вперед с куда меньшими опасениями.

Тем не менее, Виид не раздумывал ни секунды.

– Думаю, меня одного здесь будет вполне достаточно.

Таким образом, он открыл Врата Испытания и шагнул вперёд.

***

Аркхим: – Срочная новость: Виид вошёл в продвинутый тренировочный зал.

Как только в официальном чате Гильдии Гермес появилось это неожиданное сообщение, игроки не смогли сдержать своего удивления.

Баймонг: – Это невозможно. Ты уверен, что это не ложная информация?

Аркхим: – Эта информация не подлежит ни малейшим сомнениям. Она просочилась от одного из высокопоставленных чинов КТС Медиа. Всякий раз, когда Виид собирается на какое-то крупное мероприятие, они получают уведомление.

Фаланга: – Бред какой-то… Вы проверили, какова нынешняя ситуация в наших продвинутых тренировочных залах?

Денон: – Никакие злоумышленники внутрь не проникали. Всё так, как и должно быть.

Учитывая, что уже через три дня должна будет начаться полномасштабная война, большинство членов Гильдии Гермес были в режиме онлайн. Получив отчет от Денона, высокорангового игрока, который на данный момент пребывал возле одного из тренировочных залов, остальные тоже начали выражать своё замешательство и сомнение в этом, казалось бы, ложном слухе. Однако затем последовало ещё одно сообщение от Аркхима.

Аркхим: – Я пытаюсь получить больше информации, но на данный момент, по оценкам наших аналитиков, Виид вошел в тренировочный зал благодаря своему навыку путешествия во времени.

Лефей: – Хм-м, теоретически это вполне возможно. И самое главное, мы ничего не можем с этим сделать. Интересно, сколько людей ему помогает?

Лефей подключился к обсуждению немного позднее, поскольку был занят подготовкой к решающей битве на Гарнавской Равнине. Однако, так или иначе, если Виид и его товарищи действительно отправились выполнять это задание

назад во времени, как и предположил Аркхим, то гильдия и вправду никак не могла им в этом помешать.

Аркхим: – Я продолжу собирать информацию.

Ожидая нового отчета Аркхима, головы членов Гильдии Гермес были забиты возможностью того, что Виид сможет пройти продвинутый тренировочный зал. Особо горько было высокоранговым игрокам: Виид становился сильнее, а они никак не могли этому воспрепятствовать.

Аркхим: – Я получил информацию о людях, сопровождающих Виида, но конкретно там…

Как только Аркхим снова появился в чате, все члены гильдии тут же затихли и принялись внимательно слушать. Вся Гильдия Гермес будто замерла.

Аркхим: – С ним тот воин, Питон.

Фаланга: – И-и?

Баймонг: – То, что Питон, это понятно. Мы уже видели его на Рифе Вульхофф. Есть информация о других?

Аркхим: – Ну… На этом всё. Там только он.

Лефей: – Что?!

Аркхим: – Те, кто бросил вызов продвинутому тренировочному залу – Виид и Питон. Всего два человека.

В официальном чате Гильдии Гермес повисло протяжное молчание. Не говорил никто: ни охотники, ни аналитики, ни даже лидеры.

Переполненная мощными игроками, Гильдия Гермес действительно сумела пройти продвинутый тренировочный зал. Но даже для них это испытание оказалось достаточно сложным, а потому на их форуме появился целый список советов, призванных помочь в завершении этого задания.

– Если вы не в той же лиге, что и Бадырей с его Королевской Гвардией, нужно собрать не менее пятидесяти человек.

– Внутри запрещено употреблять еду. В связи с этим рекомендуется как минимум за три дня начать питаться продуктами, которые временно повышают вашу Живучесть. Список таких продуктов…

– Никаких карт Пути не существует. Весь Путь представляет собой сплошную прямую дорогу, на которой появляются абсолютно непредсказуемые монстры, причем каждый раз в разном количестве.

– Время прохождения этого пути ограничено. Как правило, пределом считается 20 часов, – именно столько можно выдержать без еды в беспрерывных сражениях. Если вы предполагаете, что не сможете пройти его за 20 часов, то лучше даже не начинайте.

– К счастью, во время непродолжительных перерывов ваша

мана и Живучесть будут восстанавливаться. Существует в общей сложности семь комплектов снаряжения и навыков, которые мы рекомендуем иметь для увеличения скорости восстановления…

– Мы предлагаем брать в группу стальных рыцарей, которые обладают почти неограниченным запасом Живучести, что значительно облегчает успешное прохождение Пути. Лучше всего иметь в наличии по крайней мере двух таких.

Даже членам Гильдии Гермес требовалось два-три месяца на подготовку к этому испытанию. Для этого они комплектовали специальные рейдовые группы и подбирали особые навыки. Каждому игроку давался всего один шанс, а поэтому это задание было чрезвычайно сложным.

Баймонг: – Вдвоём? Они что, сумасшедшие?

Калькус: – В этой информации должна быть какая-то ошибка. Это просто невозможно.

Вердин: – Вздор… Должно быть, это очередной трюк Виида.

Барракуда: – Бросить вызов тренировочному залу перед войной – да это уже само по себе является трюком! Разве вы так не считаете?

Игроки, прошедшие Путь Борьбы, первыми выступили категорически против достоверности предоставленной информации. В их глазах прохождение того самого тренировочного зала всего двумя людьми попросту не имело никакого смысла.

«Могут ли пройти тренировочный зал всего два человека? Это какой-то бред. Им придется иметь дело по меньшей мере с несколькими тысячами монстров»

«Зачем? Зачем Виид решился на такую сумасшедшую попытку?»

«Даже если они не допустят ни одной ошибки и не получат ни одной травмы, им всё равно придётся потратить свою ману и Живучесть. Нет ни единого способа, чтобы они дошли хотя бы до середины Пути»

Поскольку каждый член Гильдии Гермес считал, что это невозможно, им было ещё труднее понять истинные намерения Виида и Питона.

Глава 8: Новое достижение. Эпизод 21-ый.

Несмотря на некоторые задержки, новости о Вииде и Питоне, бросивших вызов продвинутому тренировочному залу, достигли Гарнавской Равнины. Вместе с этим различные телестанции тут же вывели данную информацию в эфир, причем в некоторых случаях приостановив вещание запланированных программ.

– Продвинутый зал?

– Согласно ЛК Геймс, принять это испытание могут лишь те, кто прошел тренировочный зал среднего уровня.

– Говорят, что если ваш уровень меньше 400-го, то туда и соваться нечего.

– Да, причем это всего лишь минимальное требование. Впрочем, мы все знаем, что уровень не имеет большого значения, когда за дело берётся господин Виид.

– Да, как и всегда, он непременно добьется успеха.

– То, что они пошли туда вдвоем – не поддается никакому здравому смыслу. Просто посмотрите, насколько это ошеломило ведущих.

КМС Медиа, КТС Медиа, ЛК Геймс… Телестанции быстро создали специальные рабочие группы для непосредственного освещения новостей о продвинутом тренировочном зале. Видео с Бадыреем и членами Гильдии Гермес, которые прошли данное испытание, также вновь начало набирать популярность. Тем временем ведущие попросту не знали, как всё это прокомментировать.

– Это просто на голову не налазит. Конечно, Виид и Питон обладают огромной компетентностью и навыками, но…

– Да. Они действительно сильны. Они оба хорошо знают, как правильно сражаться.

– Тем не менее, я никак не могу избавиться от мысли, что такой поход слишком безрассуден даже для них. Виид не сможет использовать свои сильнейшие навыки, такие как секретные скульптурные техники или призыв нежити.

– Да, оживленные скульптуры и нежить действительно являются чрезвычайно мощным оружием. Даже Гильдии Гермес пришлось бы тяжело против них. Но ничто из этого нельзя использовать в продвинутом тренировочном зале. Не думаю, что у них припасены какие-то козыри.

– Им нужно пройти весь путь, используя исключительно боевые навыки… К тому же проблема в том, что внутри слишком много монстров.

– Ну, технически, им не нужно уничтожать абсолютно всех монстров на Пути Борьбы, как это делала Гильдия Гермес. Им нужно просто пройти сквозь них и добраться до конца. По сути, можно даже просто убегать от монстров.

– Но, как вы хорошо знаете, уклоняться от боя в таком месте невероятно сложно.

– Тогда как насчет того, чтобы продвигаться вперед мало по малу и не переходить к следующей группе монстров, пока не будет уничтожена предыдущая?

– При такой тактике даже воины со своей огромной Живучестью в конце концов устанут. Также они наверняка потратят много маны и Здоровья. Они могут восстановиться, немного отдохнув, но если оставаться внутри слишком долго – то можно просто-напросто умереть от голода.

– Уровень сложности этого пути действительно выходит за рамки воображения. В одиночку его пройти попросту невозможно.

– Некоторые даже говорят, что прохождение продвинутого тренировочного зала сложнее, чем полное овладение навыком боевого класса.

– Посмотрите на видео с Гильдией Гермес. Вы всё ещё думаете, что двум игрокам такое будет под силу?

– Но тогда почему же они решили принять вызов?

Поскольку информации о продвинутом тренировочном зале поступало всё больше и больше, северяне начинали чувствовать некоторое недоумение.

– Они же там просто умрут.

– Умереть за просто так…

– Если они решили попробовать свои силы, то почему именно сейчас? Впереди самая важная битва Королевской Дороги!

– Возможно, после зачистки продвинутого тренировочного зала они планировали провести эпичный бой с Бадыреем.

– Это просто какой-то абсурд. Не могу поверить, что они ведут себя так безрассудно.

– Если всё сложится плохо, то Виид, возможно, даже не сможет принять участие в битве.

Если во время испытания они погибнут, то не смогут зайти в Королевскую Дорогу на протяжении следующих 24 часов. А учитывая то, что время на Версальском Континенте текло быстрее, чем в реальном мире, это было эквивалентно целым четырем игровым дням. Другими словами, Виид либо опоздает на битву при Гарнавской Равнине, либо вообще не примет в ней участие.

– Но ведь до этого не дойдет… Правда?

– Учитывая сложность продвинутого тренировочного зала, их смерть будет не слишком то и удивительна…

– Но Виид уже не раз становился причиной стольких чудес, что, возможно… Учитывая все его достижения, я думаю, что он добьется успеха и на этот раз.

– Разве вы не видели трансляцию? Он не может использовать даже навыки ваяния. Невозможно пройти это испытание, кроме как победить бесчисленное количество монстров.

– Виид-ним, в конце концов, не рыцарь и не воин.

По мере того, как слухи начали распространяться, игроков,

собравшихся на Гарнавской Равнине, охватило внезапное чувство тревоги. А когда прямиком посреди выпуска новостей по телеканалу КМС Медиа была озвучена следующая новость, люди и вовсе запаниковали.

– Виид бросил вызов тренировочному залу в одиночку.

Даже северные игроки, которые всегда доверяли Виду и следовали его словам, в этот момент попросту застыли на своих местах.

– Мы собираемся провести крупнейшую битву, чтобы спасти весь Версальский Континент… Неужели он не понимает, насколько это всё серьезно?

– Такое чувство, будто он сказал «да пошли вы», по крайней мере, сотне миллионов человек.

– Если Виид умрет, он наверняка оставит большой след в истории… Естественно, в худшем из возможных смыслов.

Один за другим игроки на Гарнавской Равнине начали реагировать на внезапное решение Виида посетить продвинутый тренировочный зал. Поскольку вся эта ситуация была слишком абсурдной, даже они не думали, что Виду удастся добиться успеха.

– Вау. Это тяжело даже для двоих, но он…

– Это Виид, которого мы все знаем, так что всё будет в порядке.

– Да, никогда нельзя понять, насколько он безрассуден может быть.

– О чем он только думал…?

Пэйл и остальные товарищи Виида, которые остались ждать его у входа на Путь Борьбы, также услышали эту новость. Никто из них не был удивлен; они просто поняли, что произошло ещё одно из ряда вон выходящее событие, к чему они, по правде говоря, уже давно привыкли.

«Если подумать, он всегда был таким»

«Просто и жёстко. Ну, в конце концов, он всё сделает как надо»

«По сравнению со всеми этими приключениями, которые он пережил… Пусть это и не кусок пирога, но, как мне кажется, он справится с этим»

Товарищи, каждый из которых хорошо знал Виида, оценили его шансы весьма положительно. Пэйл, Сурка, Ирен и Ромуна… Каждый из них был высокоранговым игроком с большим количеством боевого опыта. С точки зрения здравого смысла можно было предположить, что он провалит это испытание, основываясь на информации, которая была известна о продвинутом тренировочном зале. Однако за всё это время,

проведенное бок о бок с Виидом, их взгляд на мир становился всё шире и шире. Вот почему в тот момент, когда они узнали, что Виид зашел в тренировочный зал, в их головах остался лишь один фундаментальный вопрос:

«Продвинутый тренировочный зал невозможно пройти в одиночку? Звучит как-то слишком подозрительно. Если бы это действительно было так, то Врата Испытания не предлагали бы игроку войти внутрь одному»

«Сражаться с тысячами блокирующих путь монстров, причем без использования каких-либо профессиональных навыков? Хм. Немногие игроки развивают навыки других профессий до столь высокого уровня, как это делает Виид. Кроме того в этом месте даже нельзя ничего есть? Все эти ограничения явно неспроста»

Основываясь на правилах продвинутого тренировочного зала, они подозревали, что в нём кроется какая-то хитрость. Тем не менее, неопределенные предположения – это всё, к чему они могли прийти на данный момент.

До сих пор удавалось пройти продвинутый тренировочный зал лишь членам Гильдии Гермес и паре других игроков. У некоторых из них тоже были подозрения в отношении этого места, но они не стали копаться глубже.

– Гильдия уже написала руководство по его прохождению.

– Я могу присоединиться к следующей рейдовой группе и пройти его.

Количество попыток для прохождения продвинутого тренировочного зала было ограничено одной, но, к счастью, в Гильдии Гермес уже примерно понимали все особенности его прохождения, а это означало, что у игроков не было причин брать на себя ненужные риски и ставить на кон свои собственные жизни.

Пэйл был абсолютно убежден в успехе Виида.

«Он сможет. Быть первым в чем-то… Для него это вполне нормально»

Тот факт, что тараканы всё ещё существуют в этом мире, являлся наибольшим свидетельством, подтверждающим его уверенность. Не было ни одной причины считать, что Виид, возможно, единственное живое существо, более живучее, чем тараканы, потерпит неудачу.

***

Многие телестанции, включая КМС Медиа, столкнулись с серьезной дилеммой.

– Почему Виид принял такое опасное решение и вошел в продвинутый тренировочной зал? Почему именно сейчас?

– Я думаю, он, должно быть, придумал какой-то хитрый план.

– План? Какой план? Как бы его план не привёл к полному краху всех наших договоренностей.

Почти все мировые телестанции, транслирующие события Королевской Дороги, заключили контракт на освещение битвы при Гарнавской Равнине. Поэтому, естественно, все они пребывали в полнейшем замешательстве и никак не могли решить, что им делать дальше.

– Мистер Ким, какова текущая ситуация? Есть какие-нибудь новости от Виида?

– Нет, сэр. Всё глухо.

В конференц-зале КМС Медиа даже генеральный директор сидел с весьма обеспокоенным и слегка удрученным лицом, что было для него редкостью. Все сотрудники компании серьезно отнеслись к этой проблеме, а потому на собрании присутствовало всё руководящее звено и менеджеры.

– Прошло уже очень много времени…

– Да, прошло уже целых 30 минут с тех пор, как мы получили новости.

– И как на это реагируют игроки?

– После публикации сообщения выяснилось, что люди ударились в панику. Также приостановлено большинство работ по строительству скульптур.

– Понятно… Действительно, они не смогут продолжать делать скульптуры после такой шокирующей новости, – тяжело вздохнул генеральный директор. Для предстоящей битвы компания мобилизовала все свои ресурсы и рабочую силу. Она потратила неимоверное количество сил на решение проблем с рекламными контрактами, крупными корпорациями и приглашенными звездами. Из-за битвы на Гарнавской Равнине они перенесли все программы, и вот, теперь Виид вошел в продвинутый тренировочный зал.

– Ну, это уже случилось, так что ничего не поделаешь… Но что произойдет с битвой, если Виид погибнет?

– Я считаю, что сражение начнётся как и запланировано, поскольку стороны заранее об этом договорились.

– А не лучше ли отложить её на несколько дней? Если три-четыре дня повременить, Виид возродится и сможет снова сражаться.

– На этой равнине насчитывается сто миллионов игроков, сэр. Кроме того, Вы действительно считаете, что Гильдия Гермес согласится отложить битву?

Сотрудники телестанции попросту не знали, что и думать, но одно было понятно наверняка: ничто не могло быть бесполезнее и хуже, чем смерть Виида внутри этого тренировочного зала.

Потенциально это могло стать самой серьезной катастрофой в истории Королевской Дороги.

– Возможно, мы приняли неправильное решение, взяв сторону Виида? – предположил директор департамента по международному сотрудничеству.

Грустное лицо генерального директора повернулось к нему.

– Что Вы имеете в виду?

– Что ж, похоже, с этого момента ситуация складывается не в пользу Виида. Если он случайно проиграет Гильдии Гермес, наша компания также окажется в довольно неудобном положении.

Совершенно очевидные опасения по этому поводу читались и на лицах других сотрудников.

– Если Гильдия Гермес победит, у нас появится проблема в переговорах относительно прав вещания на Центральном Континенте.

– Некоторые игроки уже категорически отказываются давать интервью нашей компании. Если подобный враждебный настрой вырастет – нас ждут серьезные потери.

– Эта битва много значит для людей. Если Виид умрет и не появится, он будет подвергнут настоящему шквалу обвинений и проклятий и даже не сможет вернуться назад в игру.

– Нам также нужно будет учитывать возможный сценарий, при котором население Королевской Дороги само по себе пострадает после падения Виида. Герой перестанет быть героем, количество просмотров сократится, а с ними и наши рейтинги…

Присутствующие на заседании люди услышали всего об одной вещи, но должны были побеспокоиться сразу о десяти возможных вариантах дальнейшего развития сценария.

Поражение Виида непременно оказало бы пагубное влияние на их компанию. Большинство телестанций, связанных с Королевской Дорогой, установили друг с другом сотруднические отношения и согласились работать вместе с Виидом. Впрочем, причина этому была проста: для поддержания своего существования телестанции нуждались в аудитории. Виид же был наиболее востребованной фигурой всего игрового мира, а страсть северян к их Королевству Арпен была похожа на яростно пылающий лесной пожар. Таким образом, принятие стороны Виида, вместо Гильдии Гермес, было довольно естественным шагом для компаний, поскольку вторые выглядели в глазах широкой общественности в десятки раз хуже.

В частности, КМС Медиа тоже не могла находиться в стороне от этой тенденции, поскольку трансляция приключений Виида была решающим фактором их огромного успеха и вывела их на позицию крупнейшей телестанции с высокими средними

рейтингами.

– Я понимаю и разделяю Вашу озабоченность. Однако, учитывая бесчисленные достижения, заработанные Виидом, я не думаю, что нечто подобное выбьет его из колеи, – покачал головой менеджер Кан.

– Но, согласитесь, это всё равно невероятно безрассудный ход.

– А что, если он действительно уверен, что может зачистить тренировочный зал? Ему просто нужно его пройти, и все проблемы будут решены, не так ли? Ситуация снова станет позитивной.

– Хм.

Другие члены правления, которые слушали разговор между менеджером Каном и руководителем департамента по международному сотрудничеству, не совсем понимали, какой позиции им придерживаться. Виид завоевал популярность у игроков, пройдя по-настоящему тернистый путь (порой даже вкрадывались подозрения, что он сознательно выбирал самый сложный вариант из всех возможных), и каждый раз, когда он это делал, количество просмотров также резко возрастало. У них никогда не появились бы такие восторженные зрители, если бы Виид всегда избирал исключительно безопасный способ.

Однако на этот раз живая легенда могла столкнуться с катастрофическими последствиями.

И вот, в то время как присутствующие на заседании изо всех сил пытались разобраться с дальнейшей позицией компании, в дверь постучал самый молодой сотрудник из отдела канцелярии.

– Мы только что получили звонок от мисс Чон Союн.

– …!

Во всем штате КМС Медиа не было ни одного человека, который бы не знал, кем являлась Союн… Девушка, которая заведовала в Королевстве Арпен абсолютно всеми делами, начиная от больших, заканчивая самыми маленькими, а также являлась богиней Культа Травяной Каши. В глазах людей, которые чувствовали себя опустошенными от этой бесконечной встречи, которая до сих пор не сдвинулась с места, вновь появились признаки жизни.

– Кгм-кгм, и что же она сказала? – прочистив горло, спросил генеральный директор.

– Она попросила передать, что хочет встретиться с представителями телестанций, в том числе из КМС Медиа.

Естественно, взгляды сотрудников тут же обратились к менеджеру Кану, поскольку именно он был ответственным за все вопросы, связанные с Виидом. Почувствовав на себе два десятка

выжидающих взглядов, менеджер Кан тут же покрылся холодным потом.

– Ну, я обязательно должен встретиться с ней. Мне нужно услышать её мнение о текущем положении дел.

Таким образом, было решено отложить заседание до возвращения Кана со встречи с Союн.

– Итак, когда и где мы должны встретиться?

– Через час. А место…

– Ну?

– Кимбаповый Рай… Это через дорогу от нас.

– …

***

Директора и руководители различных телестанций, связанных с Королевской Дорогой со всего мира, собирались в Кимбаповом Раю.

США, Китай, Япония, Россия, Индия, Таиланд, Великобритания, Бразилия, Франция, Германия… В небольшом кафе собрались представители сразу из тридцати двух стран. Поскольку каждая из этих международных компаний имела филиал в Корее, те, кто отвечал за это дело, примчались сюда так быстро, как только могли.

– Хм, итак…

– Ха-ха, это просто…

Сотрудники различных телестанций расселись за столиками, не зная, что им делать дальше. Оставалось еще 45 минут до того времени, когда должна была прибыть Союн.

– И что нам делать?

– Ну, может, заказать какой-нибудь кимбап…

– Что ж, до встречи ещё достаточно много времени, поэтому, я думаю, мы можем успеть перекусить хотя бы жареным рисом.

По правилам Кимбапового Рая посетитель, занявший столик, обязан был что-то заказать.

– Простите, могу я сесть за ваш столик? Мест не хватает…

– … Хорошо.

Люди, представляющие конкурирующие компании, были вынуждены ютиться за одним столиком. Некоторые из них считали, что выбор места был не самым лучшим, но это было ничто по сравнению с темой, которую они должны были обсудить.

«Она наверняка будет выглядеть хуже, чем на экране. Пусть даже немного, но хуже»

«Возможно, её игровая внешность обусловлена высокими характеристиками. Да, всё дело в Очаровании или в чём-то ещё»

Но в тот момент, когда Союн наконец-то прибыла в Кимбаповый Рай, представители телестанций были мгновенно

очарованы ею.

«Какая же она красивая…»

«Она прекрасна»

«Точно как в видеороликах… Словно её окружает какой-то ореол»

Даже в простой футболке и джинсах Союн приковывала взгляды абсолютно всех. Её красота восхищала людей независимо от их возраста и национальности!

– Я хочу поблагодарить всех вас за то, что вы приняли моё приглашение и собрались в этом месте. Битва на Гарнавской Равнине будет проходить согласно плану, поэтому, пожалуйста, доверьтесь нам и продолжайте делать все надлежащие приготовления.

Ясный голос Союн звучал словно пение утренней пташки, щебечущей подле окна.

–…

JHG из Японии.

Представитель этой гигантской телевещательной компании, обладающей у себя на родине огромными рейтингами, намеревался поддать действия Виида серьезной критике.

«Он решил отправиться в продвинутый тренировочный зал без предварительной консультации с нашей компанией, что поставило под серьезную угрозу расписание выхода наших программ. Если что-то приведет к неблагоприятному исходу, мы обязательно потребуем компенсацию за нарушение контракта и…»

Он подготовил достаточно много аргументов, чтобы заваливать Союн обвинениями на протяжении двадцати минут, но как только увидел её, то почувствовал, будто ему в голову ударил разряд молнии.

«Я… Я не могу говорить ей такие вещи. Какой бы не была ответственной моя работа, это не причина не уважать такую красоту»

Мало того, что его закидали бы упреками делегаты других телестанций, так у него ещё и остались бы воспоминания, о которых он сожалел бы всю оставшуюся жизнь.

– Если у вас есть другие мнения или какие-то пожелания, пожалуйста, озвучьте их мне.

Тем не менее, не было ни одного человека, который бы проявил какие-либо признаки негатива.

– Кроме того, не стесняйтесь говорить, если после получения последних новостей у вас появились какие-нибудь дискомфортные ощущения.

– …

– … Или если в нынешней политике и курсе Королевства Арпен чего-то не хватает.

– …

Абсолютное и молчаливое согласие!

А затем менеджер Кан осторожно поднял руку.

– Я очень верю в господина Виида и надеюсь, что он пройдет продвинутый тренировочный зал, но, как мы все знаем, это место – очень непростое. Но куда больше нас пугает то, что он решил пойти туда совсем один…

Другие представители телестанций также одобрительно покачали головами. Принять вызов и зачистить продвинутый тренировочный зал в такой ответственный момент… Его решение отправиться в одиночку заставило их всерьез обеспокоиться возможной неудачей. Когда Виид брался за все эти многочисленные задания в одиночку, они не подвергали его действия ни малейшим сомнениям, поскольку не знали, насколько трудны эти приключения. Но в случае с продвинутым тренировочным залом всем было известно о его крайнем уровне сложности (особенно когда речь шла об одном человеке).

– Да, я понимаю.

– Итак… У господина Виида есть какая-то секретная стратегия, которая позволит ему пройти это испытание?

Услышав ещё один вопрос от менеджера Кана, Союн вспомнила кое-какую ситуацию, произошедшую некоторое время назад. Посмотрев видео Гильдии Гермес, она также задала Вииду вопрос о том, действительно ли он уверен, что сможет зачистить тренировочный зал. И то, что Виид сказал ей в ответ, до сих пор вызывало у неё слезы всякий раз, когда она об этом вспоминала.

– Он сказал, что привык к голоданию, – со слезами, скатывающимися по её щекам, ответила Союн.

– … Что!?

– Он сказал, что… Что не может понять, что такого сложного в голодании. Он сказал, что для него это не впервые, хотя для других людей всё может быть иначе.

Глава 8: Новое достижение. Эпизод 22-ой.

Атмосфера на Гарнавской Равнине по-прежнему оставалась нестабильной. Игроки из Центрального и Северного Континентов собрались вокруг хрустальных шаров, поглощенные просмотром передач о Вииде и продвинутом тренировочном зале.

– Знаете, когда дело доходит до сражения, есть определенные факторы, которые следует учитывать. К примеру, у какой группы больше шансов: которая сильнее, или которая использует лучшую

тактику? Впрочем, поскольку он сражается один, здесь особо нечего рассматривать; он уже труп.

– Легенда об отсутствии проваленных заданий? Эта история сильно преувеличена. Утверждение, что у него всё получится только потому, что он никогда не проваливал задания, – крайне безосновательно.

– Согласен. Он получил абсолютную поддержку обычных игроков и благодаря их сочувствию и помощи смог использовать стратегию человеческих волн против Гильдии Гермес. Однако сам Виид был убит Бадыреем в Мельбурнских Рудниках, не так ли?

– Его несоизмеримое эго, подпитанное толпой, которая восхваляла его до самых небес, в конечном итоге привело его на край пропасти. Честно говоря, лучше бы он просто вымыл ноги и пошел спать.

– Возможность пройти продвинутый тренировочный зал в одиночку? Люди потратили уйму усилий, чтобы отыскать такой способ, но все их старания оказались напрасными. Кроме того, тех, кто прошел это испытание, можно чуть ли не по пальцам пересчитать. Они ведь решили пойти группами, не потому что были дураками! Попытка Виида зачистить его в одиночку… Что ж, это уже само по себе слишком рискованно.

– Недаром это место называется Путем Борьбы. Там вам придётся бороться за свою жизнь. А что касается всех этих трюков, которые Виид любит использовать, – там они попросту не будут работать.

Игроки, входящие в топ-500 Королевской дороги и другие, так называемые эксперты, выступавшие в прямом эфире, высказывали свои мнения, каждое из которых было далеко не самым оптимистичным. Хотя и нельзя было поспорить с тем, что новое испытание Виида действительно выглядело очень безрассудно, но их объединенный голос также в значительной степени находился под влиянием секретных инструкций Лефея и других членов правления Гильдии Гермес.

– Во время интервью вы должны постоянно подчеркивать, что действия Виида – это самое худшее из всего, что он только мог сделать. Нам нужно расшатать общественное настроение и заставить людей думать, что на этот раз он потерпит неудачу. Мораль северян упадет и, в конечном итоге, это приведет к поражению Королевства Арпен.

Виид разработал несколько стратегий, которые помогли бы ему склонить чашу весов на Гарнавской Равнине в свою пользу, и Лефей теперь пытался вмешаться.

Поначалу Гарнавская Равнина оставалась умеренно тихой. Но когда люди начали смотреть телетрансляции, их страх начал

расти, что вскоре привело к ухудшению общей атмосферы.

– Я доверял Вииду… Как он мог предать всех нас?

– Он мог бы подождать всего несколько дней… Неужели это нельзя было отложить?

– Я просто не могу понять людей, которые ведут себя так эгоистично прямо перед каким-нибудь важным событием. Неужели он не понимает, зачем мы делаем всю эту тяжелую работу?

– Тьфу, к чёрту! С меня хватит!

– Всё, давайте просто перестанем работать и пойдем отдыхать. Почему мы должны тратить своё личное время непонятно на что!?

Общее настроение порядком омрачилось, что было особенно заметно среди игроков Центрального Континента. Шпионы, которые были срочно отправлены из Гильдии Гермес, также громко выражали свое недовольство, подливая масла в огонь.

Они пытались вызвать беспорядки!

– Эй, давайте просто перекусим. Я голоден.

– Провались оно пропадом… И зачем я только приехал сюда? У меня целое состояние ушло на использование телепортационных врат.

– А я приехал сюда из Королевства Розенхайм на лошади… Эх-х, но разве теперь это важно?

– Официант, принесите, пожалуйста, бутылку вина, нет, лучше виски.

В ресторанах и пабах на «продовольственной аллее» начали с пугающей скоростью распродаваться различные алкогольные напитки, включая пиво и вина. Игроки, проделавшие столь тяжелую работу, либо выражали свою ярость, либо пытались залить её алкоголем.

На Гарнавской Равнине начинало становиться жарко!

Если случайно сто миллионов пользователей, собравшихся в этом месте, невзначай разойдутся восвояси, все приготовления и вправду станут действительно бесполезными.

Тем не менее, по-прежнему было бесчисленное множество игроков, которые молча продолжали таскать тяжелые строительные материалы.

В настоящее время строилось около 3,700 гигантских скульптур – это была по-настоящему историческая стройка, которая должна была полностью изменить весь пейзаж Гарнавской Равнины, и теперь она вступала в завершающую стадию. Поскольку люди поставили перед собой чрезвычайно высокие цели, им приходилось работать днём и ночью, чтобы закончить всё в срок.

– У нас мало камней. Пожалуйста, принесите еще немного.

– Конечно. Мы уже добыли все камни в близлежащих районах, поэтому нам приходится использовать более отдаленные карьеры.

– Торговая компания «Манауэ» предоставила нам несколько повозок. Если здесь есть кто-нибудь из кучеров, пожалуйста, поднимите руку.

Количество людей, которые продолжили вести строительные работы, составляло более 60 процентов от всей толпы, пребывающей на Гарнавской Равнине.

Тем временем, Белла, репортер из КМС Медиа, взяла интервью у нескольких человек, сообщив им, что трансляция будет происходить в прямом эфире.

– Здравствуйте.

– Здравствуйте! Рад встрече.

Белла подошла к игроку, несущему огромный пласт камня, который был больше его тела. Даже когда этот игрок давал интервью, он продолжал шаг за шагом идти вперед.

– Во-первых, не могли бы Вы сказать нам своё имя, пожалуйста?

– Меня зовут Мягкий Тофу, игрок из Северного Континента.

– Хорошо. Настроения на Гарнавской Равнине стали достаточно нестабильными после того, как Виид бросил вызов продвинутому тренировочному залу, но Вы всё ещё здесь, как и некоторые другие люди, строящие скульптуры. Есть ли причина, почему…

Мягкий Тофу на мгновение опустил огромный камень на землю и выпрямил свою затекшую спину.

– Разве что-то изменилось?

– … Простите?

– Разве Виид нарушил хоть какой-нибудь из наших планов?

– Ну, он зашел в продвинутый тренировочный зал и…

– И что? Он там уже умер?

– Нет, но на этот раз, похоже, ему не удастся дойти до конца…

В ответ Мягкий Тофу лишь добродушно улыбнулся.

– Всякий раз, когда Виид отправлялся в новое приключение, всегда были люди, которые говорили, что он потерпит неудачу. Те люди, которые сейчас дают интервью в телепередачах, они ведь уже не раз говорили о подобных вещах, верно?

– Ну, я имею в виду, они…

Эксперты и топ-менеджеры действительно сохраняли свой пессимистический настрой. С другой стороны, игроки, которые начали играть в Королевскую Дорогу в Королевстве Арпен,

придерживались абсолютной веры – веры, что без Виида их жизнь была бы намного более несчастной.

– Пока он ещё жив – нельзя говорить, что он уже провалил это задание. Прогнозирование его смерти также бессмысленно. Вы говорите, что ему не стоило этого делать в преддверии битвы с Гильдией Гермес, и… Это понятно. Но в то же время мы всё равно ничего толком не знаем. Так почему я должен перестать выполнять свой долг?

– …

Интервью Мягкого Тофу транслировалось в прямом эфире на канале КМС Медиа.

– А знаешь, он прав.

– Да. Если мы откажемся от борьбы прежде времени – то будем виноваты в этом только сами.

Этого интервью было достаточно, чтобы хоть немного успокоить атмосферу на Гарнавской Равнине, которая становилась всё хуже и хуже после того, как Виид пошел в продвинутый тренировочный зал.

– Эй, народ, у нас осталось очень мало времени. Давайте, встаем и продолжаем готовиться к битве, делаем статуи и наслаждаемся фестивалем.

– Да, нам нужно просто сделать всё возможное. Будем винить Виида когда узнаем, что он действительно подвел нас, а пока… А пока он ещё ничего не сделал.

Игроки из Моры взяли на себя инициативу по стимулированию строительства скульптур.

В то же время в рамках Культа Травяной Каши состоялось несколько встреч, в ходе которых игроки обсудили один из наиболее насущных вопросов.

– В чём смысл нашего существования?

– До каких пор мы должны продолжать борьбу за Виида и Королевство Арпен?

До сих пор Культ Травяной Каши принимал активное участие в многочисленных битвах и других делах, которые помогали поднять национальную мощь Королевства Арпен. Его влияние росло на ежедневной основе, о чем свидетельствовало увеличение количества отрядов Культа. Тем не менее у его членов не было никаких оснований обижаться на Королевство Арпен, поскольку они наслаждались свободной жизнью, не подвергались никаким гонениям или необоснованным приказам.

– Нам не нужно проживать свою жизнь за Виида. Давайте жить так, чтобы сделать более приятной нашу собственную жизнь.

– Почему во время войн мы всегда объединяли наши силы? Очень многие люди задаются этим вопросом. Так вот: мы делаем

это не для того, чтобы показать нашу лояльность к Вииду; мы делаем это ради нас самих.

– Мы не верим, что Королевство Арпен принадлежит исключительно Вииду. Мы построили эту страну вместе, и мы боремся, чтобы защищать то, что принадлежит всем нам… Что в этом странного?

– Битва на Гарнавской Равнине. Давайте снова сразимся все вместе. Виид не единственный, кто сделал всё возможное.

Игроки из Культа Травяной Каши решили посвятить остаток времени строительным работам и фестивалю. Поскольку никто не заставлял кого-либо что-то делать, люди просто следовали зову собственных сердец.

***

Первая группа врагов, с которыми столкнулся Виид после открытия Врат Испытаний, состояла из порядка 50 рыцарей-гоблинов.

– Приветствуем того, у кого хватило мужества войти сюда. Если хочешь пройти дальше – тебе придётся победить нас, хру-хру-хру.

Острый глаз Виида быстро зафиксировал, что площадь открытого пространства, которое занимали рыцари-гоблины, составляла около трехсот квадратных метров. Путь Борьбы стал достаточно широким для того, чтобы на нём происходили более крупномасштабные битвы.

«Рыцарский орден… Звучит весело»

Хоть они и были всего лишь монстрами, рыцари-гоблины, с виду, были недалеки от 500-го уровня. Они считались непростыми противниками, справиться с которыми под силу было далеко не каждому. Но всё было бы намного хуже, если бы эти монстры появились в сочетании с лучниками, магами, шаманами и жрецами. К счастью, эти гоблины могли похвастаться лишь плохой броней и старыми щитами.

«Разрушить их построение, ворваться внутрь и я победил»

Виид поднял Меч Лоа.

– Подходи, претендент.

– Хераимское Фехтование!

Виид бросился к стройным рядам рыцарей-гоблинов, разрубая по одному за раз. Поначалу, похоже, он был сосредоточен на точных ударах, но главной особенностью Хераимского Фехтования было усиление атаки с каждым последующим ударом.

Бум!

Бум!

Та-дам!

Бу-дум!

После десяти успешных ударов атаки Виида стали чрезвычайно быстрыми и мощными. Его интенсивные удары выбивали из рук гоблинов их щиты, при этом тела монстров отбрасывало назад даже при удачном блоке.

– У-а-р-р-ргх!

–Крг-г-г-гх!

Рыцари-гоблины больше не смели насмехаться над одиноким претендентом.

А затем Виид прыгнул прямо в самую гущу врагов и пронесся сквозь них, словно буря.

– Вы провели рекордно быструю битву.

Стремительность – смертельное оружие каждого воина. Вы одержали верх над рыцарским орденом с помощью одних лишь быстрых и точных атак.

– Ваша Сила увеличилась на 1.

– Ваша Ловкость увеличилась на 3.

– Ваша Слава увеличилась на 3,213.

Если хорошо сражаться, на Пути Борьбы можно легко заработать бонусные характеристики. Даже если Виид никогда не был в таком месте, он всегда боролся с максимальной эффективностью, выжимая из себя всё, вплоть до последнего 1%.

«Как увеличить скорость охоты? Для этого нужно найти эффективный способ принимать удары… И, конечно же, быстро подбирать трофеи»

В результате разработанной им стратегии, он мог похвастаться скоростью охоты, которая была настолько быстрой, что другие люди попросту не поспевали за ним. Эффективность совершенной зачистки подземелий! Всякий раз, когда он завершал очередную схватку, благодаря своей превосходной концентрации, перед ним всплывало очередное сообщение, информирующее о повышении характеристик!

– Какая неудача… – тихо пробормотал он, закончив уничтожение рыцарского ордена гоблинов. Их мечи и доспехи были совершенно негодного качества.

Как правило, он мог бы всё-таки что-нибудь из них сделать при помощи своих навыков Кузнечного Ремесла. Даже если всё это снаряжение было изготовлено из очень плохих материалов, он всё равно мог передать его Манауэ, который наверняка нашел бы

ему применение. Но поскольку на Пути Борьбы было запрещено употреблять еду и существовало ограничение по времени… Это означало, что он не мог усесться и горевать над некачественным металлом, после чего переплавить его в скульптуры или доспехи. А поскольку ржавые мечи и потрескавшиеся доспехи были слишком тяжелыми для ношения, у него попросту не осталось выбора, кроме как бросить их.

Виид отказался от трофеев!

То, что произошло, для него было сродни худшему кошмару.

Глава 8: Новое достижение. Эпизод 23.

– Трофеи, которые нельзя поднять… Это худшее место, – пробормотал Виид, продолжая двигаться вперед.

Следующей группой врагов оказалось стадо монстров, похожих на быков и носящих название «жевенодов».

– Ну уж вы то, по крайней мере, оставите мне свои шкуры!

Меч Виида танцевал в воздухе. Он даже вытащил Громовое Копье – отличное оружие против массового скопления противников, из которого тут же начали вылетать молнии.

Бу-ду-дум!

Электрические разряды взрывались, нанося урон по всей территории и парализуя врагов.

– Вы успешно провели 19-ую последовательную атаку.

Ваша Ловкость увеличилась на 30%.

Вы обнаружили слабые места противника! Теперь все Ваши удары будут обладать эффектом «проникновения».

Меч и копьё: Виид использовал два оружия одновременно! Мечом Лоа он пронзал и рассекал своих врагов, в то время как при помощи Громового Копья он ошеломлял и парализовал их. Его движения были настолько проворными и выверенными, что монстры боялись даже приближаться.

Боевая техника для противодействия множественному противнику при помощи скорости и ловкости!

И всё это стало возможным благодаря тому, что Путь Борьбы представлял собой сплошную прямую линию, и монстры не разбегались по сторонам.

– Враг уничтожен!

Благодаря своей храбрости, Вы полностью разобрались с группой свирепых жевенодов.

Это – боевое достижение, заслуживающее самой высокой

похвалы!

– Максимальный запас Здоровья увеличился на 150.

– Ваша Сила увеличилась на 2.

– Ваша Харизма увеличилась на 3.

– Ваша Слава увеличилась на 2,381.

– Вы получили новый уровень.

В дополнение ко всем улучшениям характеристик, Виид также получал значительное количество очков опыта; это было даже вполне сопоставимо с тем нелепым прогрессом, который у него был во время охоты в облике некроманта.

– Это отличное место, чтобы тренироваться и стать сильнее. Однако в нём есть и один критический недостаток… Невозможность подбирать все трофеи!

Виду казалось, что он всю оставшуюся жизнь будет помнить это место. Даже когда он станет 90-летним стариком, то всё равно будет чувствовать горечь, вспоминая этот проклятый Путь Борьбы.

Подняв с земли несколько шкур жевенодов, он двинулся дальше, оставив кости и мясо лежать на земле.

По мере его продвижения вперед, уровень монстров также увеличивался, а его положение становилось всё более опасным.

– Каждый раз новый вызов. Это весело.

Волны монстров, казалось, попросту не собирались заканчиваться.

– Занимаясь напряженной охотой, Вы слегка устали и чувствуете небольшой голод.

В желудке постепенно всё более явственно начинала ощущаться пустота.

– С тех пор как я начал сражаться, прошло уже около шести часов. Наверное, это эквивалентно пропуску обеда.

Виид ничего не ел, однако отдыхал достаточно, чтобы не страдать от полного истощения.

В настоящее время его оставшееся Здоровье составляло 73,492 единицы.

– Этого должно быть достаточно, чтобы продолжать сражаться. К тому же, оно постепенно восстанавливается. Не

сказал бы, что это испытание невозможное; оно просто умеренно тяжелое.

Основным фактором, который определял физические способности, были характеристики. Виид же улучшал свои характеристики сразу с нескольких сторон: путём охоты, приключений, ваяния скульптур и прочей рутинной работы.

1,869 Силы и 1,255 Ловкости; если бы Виид разместил информацию о своих характеристиках на форуме, другие игроки сочли бы их почти невероятно высокими. Тем не менее, каждый пункт Силы и Ловкости был результатом его неимоверных усилий; ещё в дни своей бытности новичком, он всегда пытался поднять характеристики путем получения бонусных очков, а не при помощи дорогостоящей экипировки. Эти небольшие достижения, которые все остальные считали пустой тратой времени, мало-помалу накапливались и в конечном итоге привели к его нынешнему статусу.

Ещё одна причина таких высоких характеристик заключалась в том, что при поднятии уровней он не вкладывал очки в Искусство.

– Я не могу себе позволить такую роскошь, как трату очков на Искусство.

Это означало, что он должен работать в несколько раз больше обычных людей, чтобы стать Мастером-Скульптором. Тем не менее, он перенёс и эти тяготы.

Его Живучесть составляла 325 пунктов, что было относительно немного по сравнению с его Силой и Ловкостью, но всё ещё было весьма и весьма внушительно. Кроме того, у него было 1321 Стойкости и 631 Упорства; и они по-настоящему были его главными физическими характеристиками, которые могли ошеломить любого воина такого же уровня. Он прокачал их, намеренно доводя своё Здоровье до критической величины.

С нынешним статусом Виида, обыкновенное оружие не нанесло бы ему никакого вреда даже без экипированной брони. Его Концентрация и Выносливость равнялись 358 и 451 соответственно; обе эти характеристики было невероятно сложно поднять, и лишь путём бессонных ночей он смог вывести их на такой уровень.

И в довершение, все его характеристики были усилены дополнительными 405-ю очками благодаря скульптурным навыкам и многочисленным титулам.

Конечно, Бадырей и другие высокоранговые игроки Королевской Дороги обладали одной-двумя более прокачанными характеристиками. Представители воинских классов также зачастую вкладывали все свои свободные очки в Силу и Ловкость;

а потому, принимая во внимание боевые достижения, которые они могли получить во время выполнения заданий, данные характеристики могли быть у Виида даже ниже, чем у них. Однако, когда дело доходило до числовых значений по всем характеристикам, Виид автоматически переходил в другую лигу, которая была не по силам ни одному из игроков.

– Мои способности лучше всего подходят для затяжных боев, чем для коротких. Думаю, я могу сделать это без особых проблем.

Виид относился к Пути Борьбы с небольшой опаской, но тот оказался довольно простым.

– Я не могу употреблять пищу. Чем дольше я остаюсь в этом месте – тем больше устаю и голодаю, а, значит, мне просто нужно поскорее продвигаться вперед.

Фронтальный прорыв, в котором использовались все характеристики, которые он так усердно улучшал!

Основной причиной, по которой людям так сложно было пройти тренировочный зал – это отсутствие возможности утолить нарастающий голод. Вместе с этим существовало и самое простое решение этой проблемы – просто сжать зубы покрепче и продолжать идти вперед.

– У меня богатый опыт по части голода. Думаю, благодаря своему высокому терпению и Живучести, я смогу продержаться до 50 часов.

На Пути Борьбы можно было пить воду. Когда дело доходило до голода, Виид был настоящим экспертом. У него бывало много случаев, когда он решал пропустить тот или иной прием пищи, чтобы сократить расходы на питание, и заполнял себе желудок обыкновенной водой.

– В первый день всё будет в порядке. После этого у меня может начаться головокружение, хоть это и будет сильно варьироваться в зависимости от состояния моего тела.

Виид был убежден, что сможет с легкостью продолжать зачистку до тех пор, пока у него есть хотя бы вода! Это была стратегия, которая использовалась только Видом, вдоволь наголодавшегося в реальной жизни.

– Я должен продолжать идти, даже если моя Живучесть упадёт, а состояние моего тела ухудшится.

Виид шёл вперед, размахивая Мечом Лоа и Громовым Копьем. Чем больше сражаешься – тем сильнее становишься… Эта концепция была знакома всем игрокам Королевской Дороги, и Виид действительно после каждого боя становился лишь сильнее. Он думал только о битве, а всё остальное его совершенно не касалось. Перед лицом сложной задачи он был ещё более сосредоточен, чем обычно, полностью погрузившись в сражение.

Разобравшись с группой особо потрепанных на вид монстров, он даже не потрудился покопаться в их трофеях, решив сэкономить немного времени, поскольку даже одна-две секунды могли в конечном итоге перерасти в нечто более значительное.

9 часов, 45 минут и 13 секунд.

Столько времени ушло у Бадырея на прохождение Пути Борьбы. Учитывая, что его поддерживали тридцать Королевских Гвардейцев, трудно было оценить, сколько еще времени потребуется Вииду. Кроме того, в этом зале уровень появляющихся монстров корректировался в соответствии с претендентом.

Виид был уверен, что если пройти Путь Борьбы действительно возможно, то он несомненно сможет это сделать. Впрочем, редко где можно найти человека, который бы также кропотливо наращивал свои характеристики, как он.

– Восстанавливать свою Живучесть в перерыве между боями и стремиться к 100-процентной эффективности. Тогда я гарантировано пройду это испытание.

Виид начал наслаждаться битвой. Как только он пришел к выводу, что зачистка Пути Борьбы была довольно сложной задачей, его концентрация достигла своего пика, а его чувства обострились до предела. Ощущая настоящее вдохновение, он уничтожал врагов и продолжал двигаться вперед.

С момента вхождения во Врата Испытаний, он убил уже более тысячи монстров. И вот, после того, как он победил стаю странных существ, именующихся «Глазами Холлана», перед ним всплыло информационное окошко:

Дзынь!

– Вы удивили Бога Войны, Баталли.

Он восторгается Вашей неутомимой силой, мужеством и великолепной боевой техникой. Как истинный воин, Вы удостоились его могущественного благословления.

– Ваша Сила увеличилась на 4.

– Ваша Ловкость увеличилась на 2.

– Ваша Живучесть увеличилась на 5, а все Ваши раны были вылечены.

– Бог Войны очистил Ваше тело от всех негативных эффектов. Эффект «голода» был уменьшен на 7%.

– О, это хорошо.

Виид был доволен божественным благословлением. Постоянное увеличение характеристик являлось одним из лучших вознаграждений, которые можно было получить в Королевской Дороге.

– А ещё оно слегка облегчило моё состояние «голода». Теперь я смогу сражаться немного более сосредоточенно.

Виид посчитал, что это благословление значительно увеличило его шансы пройти Путь Борьбы. Когда человеку грозит голодная смерть – даже одно съеденное яйцо может стать настоящим спасением.

Следующим поджидавшим его врагом оказался проклятый демон-солдат.

– Претендент. Я вижу, ты решил встать на путь испытания самого Баталли. Я – кровавый воин, живущий в самой бездне…

Виид не стал дослушивать само-представление демона-солдата и прыгнул прямо на него.

– Сияющий Меч!

Секретная техника меча, которой он обучился у Захаба! В этом месте, где нельзя было использовать божественную магию, это был наилучший навык для сражения с демонами.

Порождение ада попыталось было отступить, но Виид уже предсказал его движение. Он моментально догнал монстра, сменив направление своего движения целых семь раз, в чём помогла ему ещё одна старая техника.

– Вы нанесли критический удар!

Нанесено 47% дополнительного урона.

Данная атака предотвратила активацию заклинания «Ментальное Сдерживание», которое пытался наложить на Вас демон-солдат Хигер.

Меч Виида вздрагивал и вспыхивал в воздухе, словно танцуя. Поддерживая силу, скорость и равновесие, он совершил целый шквал ударов, охватывающих различные места, причем каждый из этих ударов был почти столь же критичен, как смертельная атака.

– Н-не может быть! Моя плоть горит!

Уровень демона превышал 560-ый! Монстр вытащил огромную косу, длина которой превышала два метра, но этого оказалось недостаточно, чтобы блокировать входящие удары. Виид попросту не оставлял ему ни малейшего шанса попробовать или подготовить какую-нибудь хитрость. Даже с его многочисленными навыками, включая ряд смертельно-опасных

заклинаний, демон не мог долго сопротивляться серии последовательных атак и вскоре погиб.

Это была смерть, совершенно недостойная демона-солдата. Боевые способности Виида оказались действительно превосходными, но суть его тактики заключалась в том, чтобы полностью сосредоточиться на схватке и воспользоваться слабыми сторонами противника.

– Вы подобрали Косу Танцующих Душ.

– Вы подобрали ботинки солдата-демона.

Поскольку Виид убил монстра уровня босса, на землю выпало несколько более-менее приличных предметов, а вместе с уведомлением об их подборе перед глазами Виида появилось ещё одно сообщение:

Дзынь!

– Баталли смотрит на Вас с широко раскрытыми глазами.

Даже среди бесчисленных битв, виденных Богом Войны на протяжении веков, столь быстрая победа над Хигером – одно из самых поразительных достижений.

Вам даровано благословление непреодолимой силы.

На протяжении последующих 100 дней, всякий раз, когда Вы будете идти в атаку, сила Ваших ударов будет увеличена на 15%.

– Ваша Сила увеличилась на 1.

– Все Ваши боевые характеристики увеличились на 1.

– Эффект «голода» был уменьшен на 4%.

Виид быстро прочитал окно сообщения, словно квитанцию после покупки продуктов в супермаркете. А ещё, продолжая бежать вперед по тропе, он навскидку оценил стоимость косы и ботинок. Получение бонусных характеристик было, естественно, приятным событием, но Виид предположил, что подобное явление происходит с такой завидной частотой исключительно благодаря тому, что он находится на Пути Борьбы. Следовательно, Бадырей и другие члены Гильдии Гермес должны были получить такое же количество бонусных характеристик.

«К сожалению, мои награды здесь далеко не уникальные»

Тем не менее, он не знал, что войдя во Врата Испытания

группой, Гильдия Гермес не получила никаких благословлений от Баталли. Человек должен противостоять таким вызовам, используя свои собственные силы, доказывая свою храбрость и преодолевая свои пределы – в этом заключался истинный смысл существования продвинутого тренировочного зала.

Благословления и награды Бога Войны давались человеку лишь тогда, когда он их действительно заслуживал. Таким образом, подготовка и массовое прохождение подобных мест приводили лишь к ухудшению наград.

В конце информационного окошка значилось, что отрицательный эффект «голодания» снизился ещё на 4%.

«Опять?»

Это еще больше увеличило его шансы пройти Путь Борьбы. Получив такое благословление, которое немного облегчало его голод, Виид даже позволил себе быть в немного более расслабленном состоянии. Глаза Виида, которые в настоящее время были полны ядовитой решимости, также слегка смягчились.

«Разве это не делает вещи слишком легкими?»

Виид уже принял голод как часть неотъемлемой сложности этого места и теперь, когда ему была предоставлена столь неожиданная помощь, он начал чувствовать настоящее недовольство. Пройдя через грубые и ожесточенные бои, его кровь закипела, а разум очистился, и теперь ему казалось, что его посадили в мягкое кресло и вручили мороженое. Конечно, в обычной ситуации это было бы весьма кстати, но не сейчас.

– Если такие вознаграждения продолжат всплывать – это будет скучно. Надеюсь, в будущем появится побольше сильных монстров.

***

С тех пор, как Виид оборвал все контакты и отправился в продвинутый тренировочный зал, прошло два дня.

Беллот, Приправленный Рак и Сээчви были так обеспокоены, что едва могли есть.

– С Виидом точно всё будет в порядке?

– Боюсь, что он не в самом хорошем положении…

– Если бы ситуация была управляемой, он хотя бы ответил нам. А так как связь потеряна, это значит…

– И зачем он вообще пошел на такую глупость? Общественное мнение среди игроков на Гарнавской Равнине оказалось весьма неблагоприятным… – издав приглушенный вздох, произнес Рак.

Пэйл и другие товарищи отправили ему личные сообщения, но никто из них так и не получил ответа.

– Уверен, что на данный момент он сожалеет о своём

решении отправиться туда в одиночку. У них то и с Питоном вдвоем было бы не особо много шансов…

С самого начала Приправленный Рак возражал против идеи пойти в продвинутый тренировочный зал. Он считал, что лучше отложить это на потом, подыскав побольше союзников. А ещё следовало не забывать тот факт, что они находились в преддверии серьезной битвы, так что действия Питона и Виида могли привести к необратимым последствиям.

– Этот парень сумасшедший.

Сээчви и Приправленный Рак были убеждены в смерти Виида.

– Даже если он ещё не был убит, то, должно быть, голоден и измучен, так как прошло уже 37 часов после того, как он бросил вызов этому испытанию.

– Возможно, он просто лежит на земле, не в силах даже пошевелиться. Это будет одинокая смерть, совершенно неприемлемая для Виида.

Однако, пока они ожидали известий о кончине Виида, другая группа людей, сидящая за соседним столиком, устроила себе настоящий пир с пивом и жареными цыплятами.

– *Отрыжка*. В этом городе действительно знают толк в куриных окорочках.

– Пиво просто шикарное.

– Мне очень нравятся приправы, которые используются в этом регионе. Вы сказали, что шеф-повар – гном? Надо попросить его провести мастер-класс и продавать эти блюда в Королевстве Арпен.

– …

Самые старые товарищи Виида, включая Мейрон, Пэйла, Сурку, Ирен, Ромуну и даже Хварён, не проявляли никаких признаков беспокойства.

«Они всегда были его хорошими друзьями или только делали вид? Даже не представляю, какими людьми они должны быть…»

«Мейрон… Она всегда казалась мне спокойной телеведущей-профессионалом, но теперь я вижу, что на самом деле она пивной маньяк»

«Как они могут просто сидеть и есть курицу?! До начала битвы на Гарнавской Равнине осталось всего 14 часов! И в этот решающий момент, когда на кон поставлена судьба всего Версальского Континента, они обсуждают приправы…?!»

По мере того как их разочарование росло, «боевой раб» Пэйл повернулся и обратился к ним:

– Идите сюда, попробуйте куриные ножки. Поверьте мне, если вы сейчас их не попробуете, потом будете жалеть.

– Почему ты так спокоен? – продолжил упорствовать

Приправленный Рак.

– Потому что Виид – это не тот человек, о котором нам следует беспокоиться.

– …

Поскольку это был невероятно неубедительный аргумент, Рак всё-таки отказался есть курицу. Несомненно, все они пережили много трудностей ещё с тех пор, как только начали охотиться вместе с Виидом. Но, во имя всего святого, эти люди должны хотя бы проявить некоторое уважение к своему товарищу!

И вот, вскоре после этого, от Виида наконец-то пришло сообщение.

Виид: – Почти закончил.

Это была его первая фраза после практически 38 часов молчания.

Приправленный Рак: – Где ты… Уф… Неважно. Просто не беспокойся слишком много о своем потерянном уровне и навыках. Я слышал, что текущее значение полностью освоенных навыков уже не падает.

Если Виид умрет в игре, его ждет целый набор штрафов; начиная от уровня персонажа, заканчивая текущим значением навыков. Тем не менее, от простой смерти он, по крайней мере, не должен был перестать быть Мастером-Скульптором.

Виид: – Прости?

Приправленный Рак: – Если ты чувствуешь себя слишком голодным, то, может, лучше сэкономить время и убить себя прямо сейчас? Этот продвинутый тренировочный зал – неимоверно трудное место, не так ли?

Беллот: – Точно-точно. Я видела ролики с этим местом. Всё это выглядело очень сложным.

Беллот вмешалась в разговор ещё до того, как Виид успел ответить. Тем временем Пэйл и остальные товарищи, которые всё ещё с аппетитом поедали жареного цыпленка, тут же подумали: «Неужели он…?».

Виид: – Этот продвинутый тренировочный зал… Он до обидного легкий.

Приправленный Рак: – … Что?

Виид: – Конечно, награды довольно высокие и, в целом, это был настоящий кусок пирога.

Приправленный Рак: – Не может такого быть. Я хорошо помню, каким мощным выглядело это место, когда через него пытались прорваться Бадырей и Гильдия Гермес…

Виид: – Тебе просто нужно сражаться и убивать всё, что находится внутри. Что в этом такого сложного?

Приправленный Рак: – ???

Продвинутый тренировочный зал, безусловно, был очень трудным местом для прохождения. Поскольку он представлял собой испытание от самого Бога Войны, никто не мог гарантировать, что даже самым высокоуровневым игрокам удастся пройти его. Это было место, по мере прохождения которого появлялись всё более сильные противники, с мощными навыками и более продвинутой тактикой.

Тем не менее, Виид обладал неестественно высокими общими характеристиками и обширным набором боевых навыков. Не отставали и его психические способности, которые он развил во время тренировок в додзё.

Все эти факторы привели к тому, что Виид полностью разрушил уровень сложности в продвинутом тренировочном зале.

Приправленный Рак: – Это как-то странно. Нет, это просто не имеет никакого смысла…

Виид: – Что не имеет смысла?

Приправленный Рак: – Если все эти видеоролики не врут, где-то посреди испытания тебе должны были встретиться 10 Рыцарей Велодана. Как же ты победил их?

В недавних видеороликах Гильдии Гермес, проходящей через продвинутый тренировочный зал, можно было увидеть 10 Рыцарей Велодана. Это были одни из самых могущественных рыцарей, уровень которых превышал 550-ый.

Виид: – Ну, они подходили ко мне по одному, рассказывая о своем рыцарстве и тому подобных вещах…

Приправленный Рак: – Тем не менее, они, должно быть, были очень сильными. Более того, тебе пришлось бы сражаться с ними подряд, без малейшей передышки.

Виид: – Что ж, они всё равно умирают, если как следует их стукнуть.

Приправленный Рак: – Но ведь это далеко не те противники, которых можно так легко победить…

Виид: – Ну, я заметил в их фехтовании несколько вредных привычек, а также некоторые структурные недостатки в доспехах… Но даже если не брать во внимание всё это, они всё ещё слабее, чем подчиненные, которые у меня были во время пустынного задания.

Тем временем выражение лиц у товарищей Виида медленно сменилось на «как мы и думали». Они в очередной раз убедились, что намного правильнее – пить пиво и есть свежеобжареное мясо, нежели беспокоиться о Вииде.

Пэйл: – Что ж, тогда мы будем ждать тебя у входа на Путь Борьбы.

Два дня сладкого отдыха подошли к концу. Но вот, как

только они собрались закончить приятное времяпрепровождение и подняться со своих мест…

Виид: – Вам не обязательно туда идти. Когда я со всем закончу, я попаду на Центральную Площадь Тахо.

Пэйл: – У тебя был длинный день. Самое меньшее, что мы можем сделать, – это пойти и забрать тебя. Я захвачу с собой жареную курицу.

Виид: – Ну, сам Путь Борьбы я уже закончил…

Пэйл: – … Что?

Даже Пэйл не мог не удивиться этому.

Пэйл: – Так быстро и только своими силами…? Я имею в виду, с точки зрения времени, это, может быть, и возможно, но… Где ты сейчас?

Виид: – Пока я проходил Путь Борьбы, мне удалось получить парочку достижений. Это привело к новому событию, и… Прямо сейчас я в Колизее Бога Войны.

Пэйл: – Никогда не слышал об этом месте. Но судя по названию…

Виид: – Ага. Баталли, Бог Войны. Он здесь.

Глава 9: Баталли, Бог Войны. Эпизод 24-ый.

Благословление Баталли обладало как положительным, так и отрицательным эффектом. Что касается положительного эффекта, он помогал уставшему телу претендента восстановиться и предоставлял некоторые усиливающие бонусы. С другой стороны, благословление приводило к появлению более сильных монстров. В связи с этим Путь Борьбы становился не просто испытанием, в котором нужно было выдержать голод; Виду необходимо было прорваться сквозь бесконечные волны противников, которые каждый раз становились всё сильнее и сильнее.

– Это даже интересно, когда не знаешь, какие монстры появятся дальше.

Виид не пытался избежать сражений и уделял отдыху самое минимальное количество времени. Умышленно оставляя своё тело в полу-уставшем состоянии, он продолжал одерживать тяжелые победы над монстрами, получая всё новые и новые благословления Баталли. В основном Виид использовал свои меч и копье, но иногда он переключался на лук, метательные кинжалы или даже на двуручный топор. Это оружие не обладало высокими атакующими показателями, однако было достаточно полезным в определенных ситуациях. К тому же, текущее значение навыков повышалось на Пути Борьбы куда быстрее, чем обычно.

Самый сильный враг, с которым ему пришлось столкнуться, был 19-метровым воином по имени Гратурдж. Предполагаемый уровень этого монстра составлял около 790-го, что, вне всяческих сомнений, было намного выше, чем у Виида. Однако существовал один нюанс: Виид уже сталкивался с этим исполинским воином во времена своей бытности Великим Императором Пустыни.

– Не думал, что мне придётся сражаться с ним… Такие монстры не должны появляться на обычном уровне сложности. Возможно, я слишком часто получал благословления?

Одной из смехотворно мощных особенностей Гратурджа было его пассивное восстановление Здоровья, которое проходило со скоростью 2% каждые 10 секунд. Против такого врага, который орудовал одновременно и железным цепом, и кнутом, любое затягивание времени привело бы к неизбежному поражению.

– Тем не менее, это достойный оппонент.

Разумнее всего было просто избежать боя и попытаться прокрасться мимо Гратурджа… Однако на данный момент Виид находился в состоянии своего боевого безумия.

– Поехали.

Вшу-у-у-ух!

Он уклонился от удара железным цепом, который грозил раздробить все его кости, но всё-таки пропустил удар кнутом, который оказался не в пример быстрее тяжелого металлического орудия.

– Вы получили болезненный удар.

Вы потеряли 4,281 Здоровья.

Дополнительный урон был поглощен Вашей Стойкостью.

Благодаря высокой Выносливости, раненый участок тела не скажется на Вашей боевой эффективности.

– Прочность Тяжелой Брони Фабио уменьшилась на 3.

Воздействие атаки было достаточно мощным, чтобы повредить даже его тяжелую броню.

– Даже зная его уязвимые места, у меня будет только один шанс справиться с ним.

Подобраться к Гратурджу, который без устали размахивал своим огромным оружием, было весьма и весьма непросто. Вииду пришлось кружить вокруг монстра, дожидаясь подходящего момента, чтобы атаковать его Хераимским Фехтованием, однако всё, чего он добился – это пропустил ещё несколько ударов кнутом.

– Глупая попытка, слабак! Если ты упадешь на колени предо

мной, я принесу тебе быструю смерть! – заявил Гратурдж, глядя на упавшего Виида. Однако в самый последний момент, когда на его голову уже собиралась было опуститься нога огромного воина, он использовал один из своих навыков.

– Техника Клонирования Меча!

Секретная техника одного из мастеров меча, которая позволяла создать клонов!

Один из клонов, безжалостно растоптанный Гратурджем, тут же исчез в воздухе, однако вокруг появилось бесчисленное количество других клонов, бегающих по стенам и потолку.

– Последняя жалкая попытка? Просто прими свою смерть!

От каждого удара Гратурджа вздрагивал весь Путь Борьбы. Однако пятьдесят клонов Виида бросились прямиком на монстра, атакуя его даже несмотря на риск моментального уничтожения.

Это был шанс!

И вот, сам Виид, который тем временем находился в слепой зоне монстра, тут же ринулся вперед. Он не использовал никаких навыков невидимости, какими обладали убийцы, однако сумел скрыться от взгляда противника на пару коротких секунд и появиться прямиком возле него. Теперь тело Гратурджа находилось в зоне досягаемости Меча Лоа.

– Вы провели успешную атаку при помощи Текстурного Меча.

Вы нанесли критический удар.

Защита противника полностью нейтрализована, а каждая Ваша атака будет наносить дополнительные 426% урона.

– Вы успешно провели девятую последовательную атаку.

Ваша Сила дополнительно увеличилась на 20%.

Сила атаки Вашего оружия увеличилась.

Меч Лоа нанёс сокрушающий удар, проигнорировав защиту Гратурджа.

Виид не боялся этого противника и ему не приходилось выжимать из себя последние остатки мужества, чтобы противостоять ему. Он просто делал всё возможное, мотивируя себя мыслью о том, что может одержать победу. Сражаясь с опасными монстрами, игроки часто терялись и не знали что делать. Тем не менее, Гратурдж не был непреодолимым препятствием.

Ещё один важный фактор заключался в том, что Виид уже сражался с ним раньше, и вдобавок к этому он был настолько полностью поглощен текущей битвой, что не упускал ни единой

возможности нанести удар или произвести контратаку. Ощущение, когда чувствуешь каждое движение своего врага, было сродни настоящему экстазу.

– Вы успешно провели десятую последовательную атаку.
Ваша Сила дополнительно увеличилась на 30%.
Боевой Дух врага упал.

– Вы успешно провели одиннадцатую последовательную атаку.
Ваша Ловкость дополнительно увеличилась на 30%.
Точная атака оглушила Вашего врага на 0,6 секунды.

– Вы нанесли критический удар. Ваш противник ошеломлен на 0,5 секунды.

Техника ударов в одну точку, Хераимское Фехтование и Текстурный Меч!

Гратурдж попытался быстро развернуться, но Виид уже успел провести двадцать три последовательных атаки.

– Ах ты маленькая крыса! – взревел монстр.

Любой среднестатистический игрок тут же потерял бы всю волю к дальнейшему ведению боя, что привело бы к уменьшению его физических способностей или даже к параличу. Однако Боевого Духа Виида было достаточно, чтобы игнорировать подобные эффекты и продолжать наносить последовательные атаки.

Лишь в таком смертельно-опасном бою раскрывался истинный потенциал Меча Лоа.

· Трехкратный урон по крупным монстрам.

· Максимальное Здоровье противника уменьшается на половину от количества нанесенного урона.

· Критические удары ослабляют защиту противника на 7%.

Меч Лоа был оптимизирован для охоты на монстров уровня босса.

Живучесть и Здоровье Виида также постепенно уменьшались по мере продолжения боя, но, в конце концов… После 45 минут отчаянного сражения он всё-таки одержал победу!

– Столкнувшись на Пути Борьбы с самим Гратурджем, Вы предоставили ему вечный покой.
Ваше чудесное достижение дарует Вам 23,283 очков Славы.
В качестве награды за победу в этом историческом

сражении, все Ваши характеристики увеличиваются на 6.

– Теперь Ваша Слава превышает 400,000 очков.
Вы стали самым известным человеком на континенте.

Ничуть не заинтересовавшись фактом повышения своей Славы, Виид тут же принялся осматривать добычу.

– Вы подобрали Железный цеп Гратурджа.

– Вы подобрали металл руин.

Железный цеп Гратурджа был слишком велик для использования человеком. Возможно, им вполне могли вооружиться представители воинских классов у орков или варваров, однако поскольку он требовал наличие 700-го уровня, Виид попросту не смог бы найти покупателя на такое оружие. Тем не менее, поскольку цеп был изготовлен из смеси редких металлов, он просто мог расплавить его. Что касается металла руин, этот предмет также являлся первоклассным кузнечным ингредиентом.

И вот, пока Виид переводил дыхание, перед ним появилось ещё несколько информационных окон.

– Битва, заслуживающая восхищения!
Гратурдж – существо, одно только имя которого заставляло трепетать самых отважных воинов, было повержено претендентом с куда более слабой плотью.
Вы достигли успеха там, где многие благородные рыцари и храбрые воины претерпевали неудачу.
Ваш подвиг будет чтиться как одно из пяти самых славных сражений, удостоенных занесения в историю Версальского Континента.

– Ваша Боевая Слава увеличилась на 32,890.

– Ваши Харизма, Боевой Дух, Лидерство, Достоинство, Мужество, Честь и Проницательность увеличились на 10 очков.

– Бог Войны, Баталли, продолжает с изумлением наблюдать за Вашими подвигами.
Вы были признаны Богом Войны как истинный «Повелитель Сражений».

На всём континенте может существовать лишь пять Повелителей Сражений, которые продемонстрировали исключительную волю и жажду победы.

Вне зависимости от Вашей профессии, Вы сможете обучиться в Храме Баталли божественным боевым навыкам.

Все Ваши божественные боевые навыки будут в два раза эффективнее.

Вы автоматически обучились божественным заклинаниям: «Сила Восстановления», «Совершенное Оружие» и «Грозный Кулак».

Пока Вы остаетесь признанным в качестве Повелителя Сражений, все Ваши характеристики будут увеличены на 45 очков.

Если Вы семь раз погибнете, или если Ваша Вера опустится до 0, или же если Вы дважды откажетесь выполнять задание, предоставленное Церковью Баталли, Вы лишитесь данного титула.

Одержав победу в практически невозможном сражении, Виид был назначен Повелителем Сражений, что являлось вершиной достижений в Церкви Баталли.

И глаза Виида от радости попросту полезли на лоб.

– Да, не зря я всё-таки сюда пошел.

Несмотря на все свои минусы, Путь Борьбы оказался вполне удовлетворительным.

Боевые достижения и дополнительные характеристики – эти вещи, безусловно, служили одними из самых главных мотиваций для Виида.

Теперь, являясь Повелителем Сражений, он быстро оправился от истощения, причем за рекордно короткий промежуток времени. Более того, теперь он мог использовать максимум потенциала любого оружия, которое использовал.

Что касается Грозного Кулака – данное усиление было не применимо для мечника, и, как следовало из его названия, оно делало более мощными исключительно кулачные атаки. Поскольку данный навык работал лишь в тех случаях, когда человек не был вооружен, он идеально подошел бы для таких бойцов, как Сурка.

Так или иначе, но после этого сражения уже не появлялось таких же сильных противников, как Гратурдж, а потому Виид без особых проблем дошел до конца испытания, попросту истребляя всех монстров, которые появлялись у него на пути.

Дзынь!

– Вы прошли Путь Борьбы.

Перед началом этого испытания Баталли говорил, что нет предела росту силы и, преодолев это испытание, можно стать ещё на один шаг ближе к полному совершенству.

Пройдя Путь Борьбы, Вы доказали, что достойны называться истинным воином.

Ваш меч был быстрым и мощным, а Ваши удары – молниеносными и точными.

Вы прошли этот путь абсолютно честно, не используя никаких трюков. Вы приняли все вызовы и победили во всех боях.

Оружие, которое Вы использовали на Пути Борьбы: меч, копьё, лук, двуручный топор, серп и метательные кинжалы. Во время прохождения Пути Борьбы, Ваши боевые характеристики увеличились на 216 очков.

– Владение Мечом увеличилось на 1 уровень.

– Владение Копьём увеличилось на 2 уровня.

– Стрельба из Лука увеличилась на 1 уровень.

– Владение Двуручным Топором увеличилось на 4 уровня.

– Владение Большим Оружием увеличилось на 3 уровня.

– Метание Кинжалов увеличилось на 4 уровня.

– Благодаря завершению продвинутого тренировочного зала, Ваша Слава увеличилась на 30,000 очков.

Уровень прохождения Пути Борьбы: 327,6%.

В качестве награды Вам предоставлена 81 бонусная характеристика.

Максимальный запас Здоровья увеличился на 11%.

Максимальный запас маны увеличился на 5%.

В течение одного месяца текущее значение всех боевых навыков будет расти в три раза быстрее, чем обычно.

Успешное завершение продвинутого тренировочного зала!

Получив существенную прибавку к максимальному запасу Здоровья, Виид удостоился ещё и невероятного количества бонусных характеристик. Также, по завершению испытания, его Владение Мечом перешло на 8-ой продвинутый уровень.

Учитывая все эти факторы, награды, полученные другими

игроками за прохождение тренировочного зала, попросту меркли по сравнению с тем, что удалось заполучить Вииду.

– С тех пор, как я впервые вошел в тренировочный зал для новичков, я изо всех сил пытался догнать других людей, но теперь я опережаю их.

Чувство удовлетворения заполнило его разум.

Виид укреплял свою репутацию и компетентность в качестве авантюриста и скульптора, но ощущение того, что он стал сильнее, как мечник, было для него особенно ценным. Он был в настроении даже поделиться своими достижениями с соседом.

А затем он увидел, что в углу мерцают золотистым светом телепортационные врата. Другие игроки ни с чем подобным ещё не сталкивались.

– Бог Войны, Баталли, милостиво смотрит на претендента, который стал настоящей легендой Пути Борьбы. Чтобы отпраздновать это воинское достижение, он намеревается преподнести Вам особый подарок.

Вы принимаете приглашение Бога Войны?

Естественно, у Виида не было ни малейших причин отказываться от этого приглашения, а потому он с радостью вошел в портал.

***

Колизей Бога Войны!

Место, куда попал Виид, оказалось большой ареной, которая сильно напоминала Колизей.

– Приветствую тебя, воин! – раздался голос Баталли, восседающего на большом троне.

Бог, не признающий ничего, кроме сражений! Даже рядом с ним вместо драгоценностей лежали все виды оружия и доспехов.

«Это место…»

Виид быстро осмотрел огромную арену. С Баталли в центре, здесь сидело бесчисленное количество воинов. Их лица были суровыми, а на их телах можно было рассмотреть ужасные шрамы. Конечно, их внешний вид внушал трепет, однако в то же время в нём было что-то знакомое, как у 1-го Меча и его учеников.

«Арена Бога Войны, да? Согласно мифам, после смерти все настоящие воины попадают именно сюда, продолжая оттачивать своё мужество и боевые приемы в бесконечной череде сражений»

Люди, посвятившие свою жизнь воинскому ремеслу, попадали именно сюда.

«Я должен позаботиться о том, чтобы не показаться им

слабым», – решил Виид, осуществив краткий анализ ситуации. А затем он расправил плечи и встал прямиком лицом к лицу с Баталли.

– Что Вы собираетесь мне дать?

Вопрос прямо в лоб!

Естественно, Виид не мог тягаться с самим Богом Войны. Однако последнему наверняка бы не понравилось, если бы Виид стал вести себя раболепно. Вот почему ему нужно было выглядеть максимально достойно. Впрочем, не следовало забывать и про его собственные амбиции.

«Однажды я должен их всех победить»

Однажды он бросит вызов Баталли, нет, однажды он победит абсолютно всех! Пусть даже на это уйдет десять лет, для игрока этот срок не был таким уж и длинным.

Тем временем Баталли удовлетворенно улыбнулся и заговорил:

– То, как ты шел по Пути Борьбы, было действительно прекрасно.

Бог Войны, восхваляющий его эпические сражения!

Однако Виид продолжал стоять с закрытым ртом, поскольку его больше интересовала награда, нежели похвалы бога.

– Я чувствую одурманивающий аромат пота, стекающего по твоему лицу.

– …

– Твоё сердце кипело, а твои глаза, полные мрачной решимости, прожигали врагов насквозь. Ты бросил вызов всем и каждому… Разве я не мог быть очарован тобой?

– …

– Я видел твои крепкие мышцы и пульсирующие вены. А твой бесстрашный ум…

Последовала серия из несколько странных комплиментов, но… В конце концов Бог Войны перешел к делу.

– Даром для истинного воина может быть только оружие или доспех. Что ты хочешь получить?

– Я могу что-нибудь выбрать?

– Твоя награда должна основываться на боевых достижениях.

Боевые достижения!

Подобно очкам вклада, у Бога Войны тоже можно было что-то получить, основываясь на количестве боевых достижений.

«Поскольку у меня есть Меч Лоа, оружие мне ни к чему, к тому же у меня уже есть люди, которые могут выковать броню»

Виид уже оставил заказ Фабио и Герману:

– Мне придется сражаться с Бадыреем, поэтому, пожалуйста, сделайте мне доспехи из гелия.

Эти два кузнеца до сих пор соревновались друг с другом в производстве лучшего меча, но, столкнувшись с борьбой против Бадырея, они решили приложить максимум усилий к созданию доспехов. Кроме того, Виид мог и сам выковать себе броню, используя собственные кузнечные навыки, а также материалы, добытые им в процессе прохождения разнообразных заданий, однако найти дополнительные элементы экипировки было куда сложнее.

Таким образом, немного поразмыслив, Виид произнес:

– Я бы хотел получить пару перчаток.

Помимо дополнительной защиты, перчатки также служили для улучшения различных способностей и показателей атаки. Высококачественные перчатки могли существенно повлиять на скорость охоты или боевую эффективность, а это означало, что их цена была просто заоблачной.

– Ты можешь выбрать одну из этих трех пар.

Как только Баталли это сказал, перед Виидом появились три пары перчаток.

Перчатки бессмертного рыцаря.

Помимо целого перечня полезных функций, данные перчатки увеличивали максимальный запас Здоровья на 60,000 единиц и были зачарованы заклинанием Возрождения. В случае смерти данная функция позволяла раз в 100 дней возродиться без каких-либо штрафов. С такими перчатками можно было не беспокоиться о том, что он невзначай умрет в каком-нибудь сложном подземелье.

«Они очень помогут мне в сражении против Бадырея, но… В долгосрочной перспективе… На самом деле они не очень эффективные. До тех пор, пока я не поднимусь до уровня, который будет соответствовать Великому Императору Пустыни, я, скорее всего, не умру во время охоты. Кроме того, благодаря Ваянию Мгновения у меня не будет сложностей в том, чтобы в случае чего убежать с поля боя»

Эти перчатки были почти бесполезны для охотничьих угодий, если игрок не беспокоился о своей смерти. Вместе с этим, у Виида уже был Амулет Бессмертной Мудрости, который он получил во время охоты в землях великанов, а потому не было никакого смысла собирать предметы с похожими эффектами.

«… Так или иначе, это роскошь, которую я сейчас не могу себе позволить»

Следующая пара перчаток называлась «Рукавицы Пространственных Дверей».

Они повышали различные характеристики, включая Ловкость, причем на достаточно большую величину, однако их самой

уникальной характеристикой был эффект «Пространственных Дверей». Экипировавшись данными перчатками, во время сражения игрока окружало десять полупрозрачных кругов. Нанеся удар через один из кругов или ступив в него, такой человек или его оружие появлялись из другого круга, связанного с первым. К примеру, можно было метнуть кинжал в круг слева, чтобы тот внезапно появился из круга позади противника.

«Значит, это позволяет мне атаковать и защищаться, основываясь на какой-то дистанционной телепортации?»

В зависимости от мастерства человека, экипировавшего данные перчатки, они могли сделать бой намного быстрее и эффективнее. Круги существовали всего 0,6 секунды, а входной и выходной круги мгновенно меняли свои места. К тому же их было очень тяжело использовать. Конечно, всё это не было проблемой для Виида.

«Нужно просто представить, как в один из кругов залетает 50,000 вон, а из другого вылетает – и я никогда не запутаюсь в них»

Минимальный уровень был ограничен 760-ым, но Виид мог экипировать их благодаря особому эффекту своего Кузнечного Ремесла.

Глава 9: Баталли, Бог Войны. Эпизод 25-ый.

«Давайте пока отложим их и посмотрим следующие…»

Последняя пара перчаток называлась «Перчатки Проникновения и Уничтожения». Несмотря на своё странное название, они были по-настоящему ужасно мощными. При каждой успешной атаке перчатки позволяли наносить дополнительный урон, равный защите противника, а при нескольких успешных атаках – попросту разрушали вражескую экипировку. Также перчатки в пять раз увеличивали критический урон.

После семи и более удачных ударов, в зависимости от Здоровья противника, появлялась высокая вероятность нанести смертельный удар. А поскольку данные перчатки были дарованы Богом Войны, Баталли, данная функция основывалась на божественной силе их владельца.

Это была прекрасная возможность для Виида наконец-то пустить в дело все те бесполезные очки Веры, которые он накопил и до сих пор не имел возможности использовать.

Кроме того, данный предмет улучшал боевые характеристики, а также поднимал текущее значение некоторых навыков. Эти перчатки и вправду обладали целым спектром

преимуществ, однако присутствовали и некоторые ограничения. Пользоваться их функциями могли только воины; если же данные перчатки надевали представители других профессий – то они превращались всего лишь в обычный предмет, дающий защиту и бонус к характеристикам. Кроме того, они требовали наличие 820-го уровня. Данное условие в полной мере отражало тот факт, что эти перчатки являлись очень мощным элементом экипировки, и Виид, через руки которого прошло множество качественных предметов, понимал это хорошо как никто другой.

«Даже на 800-ом уровне редко когда можно найти такую же хорошую пару перчаток»

Будучи Великим Императором Пустыни, он идентифицировал бесчисленное количество предметов, полученных им в качестве военных трофеев во время завоевания Центрального Континента.

В связи с этим он довольно неплохо разбирался в перчатках, требующих 800-ый уровень и выше. Базовые параметры подобных предметов находились в совершенно другой лиге по сравнению с перчатками, предполагающими наличие всего лишь 400/500-го уровня. Все они попросту кишели поразительными функциями, словно были созданы не для людей, а для самих богов.

«Это очень заманчиво. Но поскольку сейчас я не воин, данные перчатки не будут особо эффективными»

Какое-то время Виид продолжал колебаться. Увеличение критического урона в пять раз… Ему очень понравилась эта функция, однако для её активации требовались успешные попадания в цель.

«Эти перчатки существенно повышают атакующую мощь… А ещё они дают шанс убить врага одним ударом. Впрочем, одни только усиленные критические удары порядком упростили бы мне охоту»

На данный момент Виид планировал сосредоточиться на быстром повышении текущего значения своей профессии некроманта. Между тем, он не забывал и о Владении Мечом, а также о прочих боевых навыках, не говоря уже о ремесленных.

Если он достигнет пика мастерства в профессии некроманта, после чего переключится на какую-нибудь воинскую профессию, то сможет без особых проблем побеждать достаточно сильных монстров. Каждая выученная им секретная скульптурная техника, а также орда нежити, которую он призовёт… Воин, начинающий бой с таким количеством бонусов, станет воплощением силы!

Как следует всё обдумав, Виид решил вновь посмотреть на свои собственные перчатки.

– Перчатки Легендарного Рыцаря с Величайшим

Лидерством.

Прочность: 90/90.

Защита: 54.

Предположительно они были созданы 250-370 лет назад.

Их творец был лучшим кузнецом и портным континента.

После своей смерти, Рыцарь Рарк оставил эти перчатки в качестве подарка Империи Калламор, и они до сих пор считаются сокровищем Калламорской Королевской Семьи.

– Ограничения:

Уровень: 490.

Владение Мечом 7-го продвинутого уровня.

– Эффекты:

Во время боя Сила увеличивается на 170.

Навыки получают прибавку в эффективности на +15%.

Смертельные атаки будут наносить специальный дополнительный урон.

Владение Мечом Вашего противника временно ослабнет.

Честь и Достоинство будут расти быстрее.

Рыцарские навыки: +2.

В связи с высокой прочностью, перчатки не так-то легко повредить.

80% достижений внутри королевства будут засчитаны в качестве общественных достижений.

Перчатки, которые он приобрел после убийства Мьюля! Они предоставляли весьма внушительное количество положительных эффектов, но также предполагали и некоторые ограничения.

Во-первых, у Виида не было необходимости повышать рыцарские навыки, поскольку он такими попросту не обладал. Не было особого смысла и в ускоренном росте Чести с Достоинством. Данные характеристики он мог поддерживать на соответствующем уровне благодаря своему статусу правителя Королевства Арпен.

«Я могу продать их на аукционе. Требования достаточно низкие, так что покупателей будет хоть отбавляй. Так или иначе, есть лишь одна пара перчаток, которые могут увеличить мою боевую мощь»

– Рукавицы Пространственных Дверей.

Прочность: 110/110.

Защита: 132.

Таинственный предмет, некогда принадлежавший

рыцарю фей Гуванбедеру, который был способен перемещаться сквозь границы измерений. Легенды о его многочисленных приключениях были настолько выдающимися и масштабными, что потребовалось 30 томов для того, чтобы описать их.

Данные перчатки не могут похвастаться дорогостоящими украшениями, однако обладают способностью управлять пространством в радиусе двадцати метров.

Их владелец способен перемещаться или наносить удары через специальные пространственные круги, формирующиеся совершенно случайным образом.

Обладание Рукавицами Пространственных Дверей существенно повысит благосклонность фей и духов.

– Ограничения:
Уровень: 750.
Ловкость: 1200.

– Эффекты:
Повышают эффективность любого оружия на 5%.
Повышают все характеристики владельца на 5%.
Боевой Дух: +200.
Достоинство, Честь, Искусство, Харизма: +51.
Слава: +13,283.
Эффект от навыка «Уклонение» увеличивается на 35%.
Урон от магии и духов понижается на 31%.

Владелец данных перчаток не получает урон, удерживая оружие противника, если только оно не обладает пространственными эффектами.

При экипировке данных перчаток в радиусе двадцати метров будут появляться специальные круги, которые можно использовать для телепортации.

Виид решил остановиться на Рукавицах Пространственных Дверей.

– Я выбираю эти.

После принятия окончательного решения, его разум наконец-то успокоился. Теперь он может долго не беспокоиться о том, чтобы подыскать себе подходящие перчатки!

Тем не менее, Баталли, Бог Войны, считал иначе.

– Твоих боевых достижений всё ещё немного недостаточно для получения этих перчаток.

Как оказалось, Виид обладал недостаточным количеством боевых достижений!

Начиная с Бессмертного Легиона, Виид успешно завершил бесчисленное количество самых разнообразных заданий, в том числе связанных с Церковью Эмбиню. Боевые достижения, накопленные им благодаря этим приключениям, должны были попросту зашкаливать, но, как и ожидалось, Рукавицы Пространственных Дверей оказались специальным предметом.

– И что мне тогда делать? – нахмурившись, спросил Виид.

– Я дам тебе возможность получить ещё одно достижение.

Виид находился в Колизее, который был посвящен Богу Войны. И, если необходимо, он был готов в любой момент сразиться с любым из присутствующих здесь воинов.

Думая об этом, Виид сразу же засунул себе в рот буханку ячменного хлеба.

– Вы съели ячменный хлеб.

– Ваш голод частично утолён.

Поскольку он только что прошел через Путь Борьбы, ему нужно было употребить какое-то количество пищи, чтобы восстановить свою форму.

А также заточить меч и начистить доспехи!

Перед началом боя Виид намеревался привести свою экипировку в наилучшее состояние, осуществив все необходимые приготовления.

– Ты помнишь войну в Палланке?

– Да, помню.

Война в Палланке.

Она считалась одной из самых жестоких битв в истории Версальского Континента.

Во время эпохи войн, на Равнинах Джексона сошлись в кровавом бою армии семи разных королевств. К тотальному побоищу присоединились монстры и представители других рас, из-за чего поле боя превратилось в настоящий хаос.

Проходя Башню Героев, которая считалась тренировочным залом среднего уровня, Виид попал в этот водоворот жизни и смерти, где был убит камнем, брошенным циклопом… Это было поле боя, на котором даже Виид потерпел неудачу.

– История Версальского Континента.

Отрывок из летописи, описывающей войну в Палланке.

В то время, когда жадность и лицемерие людей достигли своего пика, развязалась тотальная война, направленная на лишение соседей пшеницы и драгоценных ресурсов.

Поначалу другие расы пытались собрать свои войска, чтобы противостоять ослепленным жадностью людям, но в конце концов даже их намерения осквернились и стали чёрными, как смоль.

Оказавшись под влиянием человеческой расы, в головах других видов пробудились спящие эгоистичные желания, и началась всеобщая война.

В то время, как разумные расы сражались между собой и постепенно теряли свои войска, монстры продолжали размножаться и распространяться по континенту, словно чума.

– История Версальского Континента.

Секретные сведения, проливающие свет на войну в Палланке.

Не так давно выдающимся авантюристам, обладающим продвинутыми знаниями в лингвистике и археологии, удалось расшифровать древние записи.

В них говорилось, что в те времена монстры обладали умеренно высоким интеллектом, что позволяло им жить племенами и в какой-то степени изъясняться на человеческом языке.

Эти монстры также вступили в борьбу за господство на Равнинах Джексона, и, в конце концов, именно они добились окончательной победы.

Вместе с этим, немногие уцелевшие после этой битвы рассказывали историю о рыцаре-скелете. Поговаривали, что он получил запрос от Принцессы Реми и попытался её спасти. Это был по-настоящему доблестный воин, обладающий удивительной техникой ведения боя верхом. Однако, отбиваясь от летающих монстров, он потерял как свою лошадь, так и принцессу.

Рыцарь, преисполненный ярости и горя, продолжал сражаться и вскоре тоже встретил свой конец.

– Будучи воином, который может путешествовать во времени, отправляйся назад и исправь свою неудачу!

Виид начал вспоминать события, произошедшие на том поле боя.

«Гм-м, там действительно была принцесса»

В отличие от того, что указывалось в древних записях, настоящая причина, по которой умерла Принцесса Реми, заключалась в том, что ею пренебрегли. Виид был настолько занят битвой, что забыл защитить принцессу. Посреди этой

хаотической, кровавой битвы было перемешано столько разных сил, что Виид на какое-то время попросту забыл о её существовании.

Но сделанного уже не вернуть, а потому после смерти Принцессы Реми он просто продолжал сражаться, пока не лишился всех своих сил. Так и настал его конец.

«Исправить свою неудачу…»

Пока в качестве награды были Рукавицы Пространственных Дверей, Виид был готов взяться за любую задачу.

– Война в Палланке? Я готов.

***

Наконец-то появилось видео, которого так ожидали и КМС и КТС Медиа!

– Господин Кан, мы его получили! Видео из продвинутого тренировочного зала!

Последняя информация из тренировочного зала, который для телестанций стал настоящей головной болью! В доставке этого видеоролика произошла небольшая заминка, поскольку он не подпадал под условия контракта, заключенного с Виидом для сражения на Гарнавской Равнине.

– Так что с Виидом? Он всё-таки прошёл Путь Борьбы?! – закричал менеджер Кан, у которого от переутомления под глазами уже появились темные круги.

– Ну, мы ещё не знаем. Это лишь первая половина видео. Вторая будет отправлена в ближайшее время.

– Правда?

Менеджер Кан и его команда предполагали, что Виид не будет убит в самом начале испытания. Однако они допускали возможность того, что во второй части видео он будет окружен, истощен и встретит голодную смерть.

– Мы точно должны выпускать это в эфир? Если мы опубликуем сцену, свидетельствующую о смерти Виида, то все игроки, собравшиеся на Гарнавской Равнине… В общем, это сильно ударит по их боевому духу.

– Но и бездействовать мы тоже не можем. Другие медиа-компании вряд ли захотят жертвовать рейтингами, не выпуская в эфир такой материал.

– Да, в этом я ничуть не сомневаюсь. Так, производственный и редакционный отделы! Все встают и начинают работать!

Словно поднятые по тревоге, сотрудники телестанции начали немедленно готовиться к трансляции. Некоторые другие компании и вовсе решили выпустить видеоролик в эфир как есть, редактируя его прямо на ходу.

И вот, вскоре КМС Медиа начали трансляцию того, как Виид

ступил на Путь Борьбы.

***

– Виид и продвинутый тренировочный зал! Его решение принять вызов в одиночку многих застало врасплох. И вот, несколько секунд назад мы получили то, чего так долго ждали.

Ведущими были назначены О Чжуван и До Чанми, которая являлась одной из участниц молодежной поп-группы. Помимо милого личика, эта певица могла похвастаться достаточно пышными формами.

Несмотря на то, что Чанми начала играть на Центральном Континенте, со временем она переехала на север и стала талисманом Отряда Куриной Каши.

– Ого, я так взволнована.

– Чанми, как ты думаешь, Виду удастся пройти это испытание?

– Конечно! Я думаю, что для него это проще пареной репы! Разве не так?

– На самом деле, я не был бы так уверен. Как и наши зрители, я должен убедиться в этом своими собственными глазами. Что ж, предлагаю отложить все обсуждения и наконец-то посмотреть – что именно там произошло.

И вот, на экране появился Виид, оставивший своих товарищей в подвале Храма Баталли и ступивший на Путь Борьбы. Он в считанные секунды разделался с ульрофами и огненными леопардами, после чего двинулся дальше. Вид того, как он размахивает мечом и безмятежно продвигается вперед, был по-настоящему захватывающим.

– Ва-а-ах. Он потрясающий, – с улыбкой на лице провозгласила До Чанми.

– Судя по твоему лицу, Чанми, ты к нему неравнодушна.

– Ещё бы! Два года назад моя мечта заключалась в том, чтобы выйти за него замуж! Я и о Королевской Дороге то узнала, случайно увидев, как мой брат смотрит один из его видеороликов.

– Эти слова наверняка станут роковыми для множества твоих фанатов.

– Ничего страшного! Это было не что иное, как мечта молодой наивной девушки, которой никогда не суждено сбыться!

– Как так? Разве есть мужчина, который бы не захотел встречаться с такой очаровательной девушкой?

– Ну… Всё дело в том, что рядом с ним уже «она»!

Богиня Культа Травяной Каши!

Из-за её существования Виид оказался вне пределов досягаемости для других дам.

– Он действительно сражается очень хорошо, но я никак не могу взять в толк… Эти монстры не должны казаться такими слабыми… – покачав головой, проговорил О Чжуван.

– Он действительно хорошо сражается?

– Да, его движения просто потрясающие. Он в полной мере использует как свои собственные навыки, так и слабые места монстров. Причем всё это смотрится очень естественно и органично. Он использует три, четыре навыка подряд, комбинируя их в бою. Это вовсе не случайность, а потому и заслуживает восхищения. Чанми, ты ведь уже взяла 350-ый уровень?

– Да, однако я маг и в основном поддерживаю других на расстоянии. Я не очень хорошо разбираюсь в ближнем бое.

– Думаю, высокоуровневые игроки, которые наверняка присутствуют среди наших зрителей, поймут, о чём я говорю. Это далеко не те монстры, которых можно так легко победить.

По мере продолжения трансляции, в студии начали появляться и другие лица.

КМС Медиа пригласили в эфир Пакласа из Гильдии Гермес, который входил в топ-100 лучших игроков Королевской Дороги, а также семь других достаточно высокоранговых игроков.

Помимо этого, они пригласили воина-гнома Бинделя из Гильдии Черного Льва, полагая, что им нужен кто-то, поддерживающий Виида или хотя бы придерживающийся нейтральной позиции.

– …

– …

Однако, несмотря на то, что все приглашенные гости любили поболтать, они могли лишь таращиться на происходящее с отвисшими челюстями.

«Как это вообще возможно?»

«Он действительно делает это на Пути Борьбы?»

«Врывается в самую гущу монстров и убивает их критическими ударами?»

«Он наносит два удара, отталкивает противника, а затем ещё трижды атакует с боку. Это какая-то театральная постановка или что? Его движения точно совпадают с движениями монстров»

Не так давно Паклас и сам обучился Хераимскому Фехтованию. Этот игрок обладал целым арсеналом высококлассных техник, рекомендованных Гильдией Гермес. Он обучился им при помощи книг, заданий и тренировок, а потому хорошо знал, насколько тяжело использовать Хераимское Фехтование.

«Данная техника требует постоянного нанесения успешных

ударов. Учитывая то, что бонусные эффекты сохраняются в течение короткого промежутка времени, их чрезвычайно трудно поддерживать»

Если бы единственное требование заключалось в удачном нанесении ударов, охота для игроков уже давно превратилась бы в лёгкую прогулку.

К сожалению, по мере увеличения уровня, игроку приходилось иметь дело с куда более опасными монстрами, обладающими всё более разнообразными характеристиками и сложными навыками.

Таким образом, каждое движение, предназначенное для блокирования или уклонения, могло стать причиной разрыва цепочки последовательных ударов и потери бонуса.

Игроку требовалось одновременно и провоцировать монстров на себя, и поддерживать дистанцию с ними, чтобы не попасть в кольцо, и успевать атаковать. Всё это было возможно только в том случае, если такой игрок держал под контролем каждое мгновение боя, что было практически за гранью воображения.

– Итак, Виид у Врат Испытаний.

– Да, сейчас он зайдет в них.

Как все уже знали, Виид вошел во Врата Испытаний в одиночку.

Виид продолжал использовать Хераимское Фехтование, уничтожая своих врагов. Там, где он проходил, оставались лишь останки мертвых монстров.

– Не похоже, чтобы он даже немного устал.

– Он сам бежит к следующему монстру!

– Когда враг находится вдалеке, он обстреливает его из лука, после чего снова вытаскивает свой меч и вступает в ближний бой!

К тому времени, как первый видеоролик практически подошел к концу, в эфире повисло полное молчание.

– Паклас, что Вы думаете о приключениях Виида?

– …

– Некрат, дайте нам какой-нибудь комментарий, пожалуйста.

– …

Приглашенные гости попросту не знали, что сказать.

Также, что было вполне естественно, форумы взорвались от огромного количества комментариев игроков, наконец-то дождавшихся появления самого ожидаемого видео последних дней.

– Эй, вы там что, вместо гостей посадили манекены?

– Кажется, кто-то нажал кнопку паузы.

– Они бы хоть рты закрыли…

– О Чжуван задал вполне обычный вопрос, но никто на него

не отвечает. Похоже, они шокированы.

– О, кажется, они пригласили Пакласа. Этот парень несколько часов назад объявил, что съест свой собственный шлем, если Виид пройдет продвинутый тренировочный зал.

– Технически Виид ещё его не прошёл.

– Так-так, О Чжуван спросил Пакласа, сможет ли тот пройти Путь Борьбы точно так же, как и Виид.

После продолжительной паузы Паклас ответил, что любой высокоранговый игрок, находясь в хорошей форме, способен продемонстрировать такой же результат.

– А чего-то это он кашлял и опускал глаза, когда отвечал? Кажется, он сам не верил в свои слова.

– Дело не в том, что его слова ошибочны. Высокоранговые игроки обязаны уметь делать то, что показывает нам Виид.

– Хераимское Фехтование, не так ли? Впрочем, мало кто смог бы так сражаться, используя преимущественно только одну технику.

– Как бы там ни было, вторая часть будет куда важнее. Сейчас он может показывать такую эффективность, потому что ещё не устал… Но скоро он достигнет своего предела.

Чтобы видеоролик уместился в эфире, некоторые боевые сцены были ускорены или обрезаны, но факт оставался фактом: каждая встреча Виида с монстрами заканчивалась полным уничтожением последних.

Спустя некоторое время прибыл второй видеоролик, и сотрудники телестанций решили быстро его просмотреть, чтобы понять, какую информацию им придётся выкладывать в эфир. И вот, спустя пару минут в офисе раздались удивленные крики.

– Ва-ха-ха!!!

– Нет, вы только посмотрите!

Поскольку последний комментарий принадлежал генеральному директору, остальные тут же приковали к нему свои изумленные взгляды.

– Так это правда? Он действительно прошел весь Путь Борьбы?

– Да, и, как мне кажется, даже не вспотел.

Видеоролик был отправлен всем медиа-компаниям одновременно, а потому первым делом ведущие решили рассказать телезрителям о том, что их интересовало больше всего, – о результатах.

– Испытание Виида в продвинутом тренировочном зале… Для начала мы покажем вам финальную часть видео.

И вот, на экране появился Виид, дошедший до самого конца Пути Борьбы.

– …

В то время как у приглашенных гостей вновь отвисли челюсти, О Чжуван попросту потерял дар речи, что с ним случалось крайне редко.

На мониторе отчетливо виднелся Виид в порядком потрепанных доспехах, с набитым рюкзаком и странным диким блеском в глазах.

А затем, окинув пристальным взглядом останки убитых монстров, Виид вошел в портал, сформированный по приглашению Бога Войны, Баталли.